荒木飛呂彦論
加藤幹郎
ちくま新書
1052
740
+税

加藤幹郎
Kato Mikiro

荒木飛呂彦論

――マンガ・アート入門

CHIKUMA SHINSHO

……『ジョジョの奇妙な冒険』は各パート間における「形式と内容」の絶大な変様にもかかわらず、差異と反復の主題系のひとつたる「波紋」の絶妙な表象（その精神性、力動性、画像性、物語性）にも、わたしたち読者は、おどろくほどのめりこまざるをえません。……

ちくま新書
1052

漫画史に傑出する長編作品『ジョジョの奇妙な冒険』。抒情的かつ異風的であるこの芸術作品を、四半世紀にわたって描きつづける創造力の源泉はどこにあるのか？　技法を精緻に分析し、作品を漫画の歴史のなかに位置づけ、理論にもとづいて荒木飛呂彦の作風と物語の独創性を読み解く。ファン待望の漫画評論！

荒木飛呂彦論

加藤幹郎

ちくま新書

1052

http://www.chikumashobo.co.jp/

カレンダーに○。

ちくま文庫　毎月12日頃発売

ちくま学芸文庫　毎月12日頃発売

ちくま新書　毎月9日頃発売

ちくまプリマー新書　毎月9日頃発売

筑摩選書　毎月16日頃発売

＊お問い合わせはサービスセンター
〒331-8507さいたま市北区櫛引町2-604
☎048(651)0053

東京 台東 筑摩書房 蔵前 2-5-3

ちくま新書

荒木飛呂彦論

——マンガ・アート入門

加藤幹郎
Kato Mikiro

1052

荒木飛呂彦論——マンガ・アート入門【目次】

はじめに　007

第一章　波紋とは何か、スタンドとは何か　011

内容と形式／内容の変化／形式の変化／世界（日本）漫画史における金字塔／波紋と幽波紋／吸血鬼と血縁関係／ブラム・ストーカーの吸血鬼小説／幽波紋能力と血縁関係／心あたたまる親子関係／スフィンクスの死／歴史的生死サイクル

第二章　差異と反復の主題系　033

海水と船舶と波紋／動物と人間の葛藤／スタンド能力の波紋的表象／ＤＩＯの海景ディオラマ／水面表象と伝統的格闘技／浅瀬湿地帯におけるグリーン・ドルフィン刑務所／主題系の図式化／空の船と海の船／パート間の運動カデンス

第三章 「奇妙な」杜王町空間 065
スタンドの再定義／家屋内バトルフィールド／家屋骨組と漫画枠組／幽霊と殺人／リアリズムとイリュージョニズムの接合

第四章 革新的な漫画スタイル変様 079
斜線と曲線によるマニエリスム漫画化／運動媒体のなかの格闘描写／斜線と斜体／遠近法の倒壊／「斜形齣割り」から「長方形齣割り」への擬似的回帰／爪と弾と球

第五章 美術史観点から芸術漫画を読む 105
手首と掌のマニエリスム的「切断」／指と掌のマニエリスム的「接合」／神父と吸血鬼／芸術漫画と芸術絵画

第六章 岸辺露伴と荒木飛呂彦 133

漫画作家、岸辺露伴／日本漫画と外国漫画／身体的漫画と漫画的身体／手描き漫画と手書き文字／幻想と現実の物語漫画／パート6冒頭部のすばらしさ

第七章　二元論を超えて　157

善悪二元論的イデオロギーのゆらぎ／猫と船と爪あるいは弱肉強食の転回／権威的イデオロギーの婉曲的回避／新次元への閃光／映画と漫画のサブリミナル効果／動物と人間の非二元論／主人公たちによる非殺害／記憶喪失と家族崩壊／個人独自の心身活性化

おわりに　191

あとがき　195

はじめに

すぐれた漫画『ジョジョの奇妙な冒険』が各国語に翻訳され、アメリカやイタリアなどの多くの本屋で美しい装丁で売られているのを見て、ひじょうに嬉しかったのも、もう一〇年以上前のことになります。わたし自身、日本で『ジョジョの奇妙な冒険』に、パート3からはまりはじめたのも、週刊誌『少年ジャンプ』に連載されていたときのころですから、もう二五年くらい前のことになります。

しかし、世界最高レベルの独自の芸術的スタンスにおいて長年仕事しつづけてきた日本の多くのすぐれた漫画作家たちの作品は、なぜかしら、かならずしも、そのすばらしさが日本でも世界でも、まだ完璧に解釈、解明されていないためなのか、その多様な偉大なマンガ・アート（漫画芸術）の功績が世界にはまだ十分に浸透しきっていないのが残念です。

そのうえで、というか、にもかかわらず、『ジョジョの奇妙な冒険』が荒木飛呂彦さんに

よって四半世紀以上もの長いあいだ（現在、パート8［「ジョジョリオン」］が）執筆しつづけられ、しかも部分的にですが、すでに欧米主要諸国の芸術文化史家たちによって高く評価されていることは、たいへん嬉しいことです。

『ジョジョの奇妙な冒険』の圧倒的なすばらしい漫画画質、圧倒的なすばらしい物語構造、圧倒的な、すばらしくも「奇妙な」主題系。その漫画の「形式と内容」のひじょうに高い水準は、じっさい世界最高で、それゆえまた日本漫画史上、最高レベルではないかと、わたし自身も思います。それゆえ荒木飛呂彦さんの漫画は、たんに最高の娯楽漫画にとどまらず、純然たる緻密な芸術漫画（アート・マンガ）ということになります。

芸術家（アーティスト）とは、伝統的なメディア文化史をふまえたうえで、その延長線上で革新的な作品を創造する人のことです。その意味で、荒木飛呂彦さんの漫画は、過去や同時代の偉大な日本漫画作家たちのすぐれた作品を踏襲したうえで、おどろくべきオリジナリティにいたっています。

わたしたち荒木飛呂彦ファンは、彼の漫画がいかに傑出した作品であるかは、当然わかっているはずです。しかし、彼の偉大なマンガ・アート（漫画芸術）が、いかに世界史上、究極のオリジナル漫画作品たりえているのかを、伝統的芸術史にもとづいて、世界中のもっと、もっと多くの読者に（またすぐれた別の芸術家たちに）教えてあげて、現在、荒木飛呂

彦さんに代表される偉大な日本漫画作家たちのすごさを世界中に浸透させるためには、荒木飛呂彦さんの漫画作品がいかにすごいのかを具体的かつ詳細（しょうさい）に説明して、わたしたち日本人読者自身が、まずそれを理解すべきでしょう。

そもそも、『ジョジョの奇妙な冒険』をはじめとした荒木飛呂彦さんの種々の漫画がいかにすぐれているのか、その根拠を、その芸術的意義を、わたしたちは、ちゃんとわかっているのでしょうか？

荒木飛呂彦さんのアート・マンガ（芸術漫画）が、なぜ、わたしたちだけにとどまらず、世界的に偉大な作品として広く認められているのか、その理由を、わたしたちは、きちんと把握（はあく）しているのでしょうか？　もしそれをしっかりと解釈（かいしゃく）できれば、日本マンガ読者として、もっと、もっと幸福になれるでしょう。そして、これから生まれる未来の多くの日本と世界の漫画作家たちは、この偉大な日本漫画作家、荒木飛呂彦さんのアート・マンガの緻密な構成原理（想像力＝創造力）を理解できれば、今後、さらに偉大な伝統的日本漫画文化のレベルを高めていってくれるでしょう。

本書は、荒木飛呂彦さんの種々の作品のアート（芸術）のさまざまな側面（画質、物語、主題、イデオロギー、人間精神）を、くわしく、わかりやすく、具体的に論じていきます。それをとおして、わたしたち自身が、なぜ『ジョジョの奇妙な冒険』に、いままであれ

ほどはまってきたのか、その具体的な理由が、ひとつひとつ、はっきりと明らかになるとおもいます。それをとおして、わたしたちは、現在、世界最高の漫画作家、荒木飛呂彦さんが芸術／娯楽漫画作家として、いかに、わたしたち読者に、すごい感動と感銘をあたえてきてくれたのか、そして人生における深遠な意義（学校教育で学んだもの以上に、自分が生きるうえでの多様なレベルにおける思索と実践の方法）を、すぐれた芸術的な小説や映画や絵画と同様に、長年あたえてきてくれたのが、ほかならぬ荒木飛呂彦さんの『ジョジョの奇妙な冒険』その他のすぐれた漫画作品であるということが、はっきりとわかるとおもいます。そして彼のマンガ・アートをくわしく理解することで、みなさんも、これからの人生をさらに有意義なものへと展開することができるでしょう。

第一章　波紋とは何か、スタンドとは何か

†内容と形式

二五年（四半世紀）以上、執筆しつづけられている超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』は、一貫した、すばらしい主題系を精妙に維持しつづけます。にもかかわらずパート3から「内容と形式」の両面で、相当、変化しはじめます。しかもパート7から現在連載中のパート8においても、パート3から6までの「内容と形式」がふたたび大きく変化します。つまり、この超長篇漫画を大きく分ければ、『ジョジョの奇妙な冒険』はパート1から2までが第一部、パート3から6までが第二部、そしてパート7から現在執筆中のパート8が第三部だと言えなくもありません。この超長篇漫画のすばらしい一貫性と変様性によって、荒木飛呂彦の作品は世界（日本）漫画史上、ほぼ最高水準にいたっています。

†内容の変化

「内容」の変化について、とりあえずかんたんに言えば、登場人物たちの超能力が「波紋」(パート1と2)から「スタンド」(パート3以降)へと変わります。それによって人間(動物)の身体と精神の漫画表現が壮麗壮大に多様化し、緻密に深化します。パート3から6までの「スタンド」能力のすぐれた描写によって、登場人物/動物たちの漫画像はおどろくほど異形化し、目がまわるほど錯綜化します。それゆえ、たんなる空想的物語にとどまらない『ジョジョの奇妙な冒険』は、史上最大の画期的漫画レベルへと拡大変様することになります。

しかも超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』は、画像においても物語においても(前述の三部的構成変化において)、わたしたち漫画読者が見おとし(読みおとし)かねないほどの洗練した主題系を拡散拡張しつづけます。

†形式の変化

また「形式」の変様によって、パート3(「スターダストクルセイダース」)からパート6(「ストーンオーシャン」)までの『ジョジョの奇妙な冒険』は、伝統的漫画文化史を踏まえた

うえで真に革新的な芸術作品となります（パート1と2、およびパート7と8については後述します）。それはまず従来の伝統的漫画「齣割り」の崩壊ということになります。外国の漫画も日本の漫画も基本、長方形や正方形の齣割りによって、長年、構成されてきました。じっさい、漫画媒体がはじまった一九世紀末から二一世紀初頭の今日にいたるまで、ほとんどの漫画作品は伝統的齣割り（縦の垂直線と横の水平線による額縁的齣割り）で執筆されます。

ところが『ジョジョの奇妙な冒険』はパート3結末部から、漫画像を長方形の枠組でとりかこむ伝統的齣割りパターンを大胆かつ繊細に廃棄しはじめます。とりわけパート4、5、6では、圧倒的な「斜形」枠組（「斜め線」による齣割り）の導入によって、画期的な漫画作品へと変貌します。さらに『ジョジョの奇妙な冒険』の齣割りが従来の「長方形」から斬新な「斜形」へと変わるのにともない、おどろくべきことに主要人物（本体と「スタンド」両方）の身体表現も「斜形化」します。地上でも地下でも海上でも海中でも空中でも、主要登場人物たちの両腕両膝は奇妙に折れ曲がり、立っていようが座っていようが「猫背」姿勢が極端に多くなります（後述しますが、猫そのものの奇妙な表現も画期的です）。その結果、歴史的に先行する画像媒体である新古典主義絵画や肖像写真や古典的ハリウッド映画やサスペンス漫画（たとえば、さいとう・たかをプロダクションの代表作『ゴルゴ13』）などが

提示する、それなりにリアリスティックな画像（現実像とあまり変わらないようにおもえる人間容姿）から相当、隔たることになります。

むろん、『ジョジョの奇妙な冒険』の画期的な人間の身体表現は、すでにパート1から「徐々」に（少しずつ）あらわれています。そして、より厳密かつ優美なマニエリスム的な漫画構成は、パート4からおどろくほど活性化します（マニエリスムについては、のちほどくわしく述べます）。それにともない、主要人物たちの身体表象のみならず、かれらの世界概念の「斜傾化」（伝統的世界理念の変様）さえも提示されます。それによって、本書は「奇妙な」物語漫画でありながら、十全たる親愛感も、わたしたち読者にもたらしてくれます。見慣れているはずの日本漫画でありながら、その斬新な変様プロセスをとおして、ものすごい感動をあたえてくれます。

つまり、主要人物の身体画像と精神描写の伝統文化的な「内容と形式」の革新的変様によって、超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』は世界（日本）漫画史上、最高レベルの作品となるわけです。

†世界（日本）漫画史における金字塔

以上、かんたんに述べた「形式と内容」の圧倒的変化、そして精妙な主題系の精緻な持

続については、これから各章で具体的にくわしく説明します。そのまえにまず再確認しておきたいことは、次のような項目になります。

『ジョジョの奇妙な冒険』のパート1のエンディングからパート6のエンディングまでの一貫した「奇妙な」心身コンセプト。「現実」と「超現実」の二分法（二項対立）の波紋（波動）的否定。「善人」と「悪人」の錯綜した非二元論的精神表現。マニエリスム漫画像（ねじまがった身体や物体などの高度な描写）による圧倒性。そして主題系の暗黙的一貫性。それらの多様的側面によって、『ジョジョの奇妙な冒険』は現在、世界最高水準の芸術漫画となります。それは漫画が、ほかの先鋭（せんえい）的芸術媒体（絵画や小説や映画など）と同等の水準にたっしたということでもあります。それによって、日本の漫画は人間の芸術的構想を具現化しうるものだということが、今日、欧米を中心にようやく認識されました。

　というのも、漫画は欧米諸国では一世紀以上、基本、子供向け娯楽媒体としかみなされていなかったからです。ところが二〇世紀末から、『ジョジョの奇妙な冒険』をふくめ、すぐれた日本漫画作家たちの名作が欧米で大量に翻訳刊行されはじめました。それは日本のみならず世界中でひじょうに高く評価されている江戸時代後期（一八世紀末）からの「浮世絵作家」であり、また文字通り「漫画作家」でもある葛飾北斎（かつしかほくさい）の『北斎漫画』に代表される日本漫画の長い歴史のレベルの高さを想起させます。また広義の日本漫画の卓越した歴

史は、平安時代末期から鎌倉時代初期（一二三世紀初頭）にわたって、複数の画家たちによって描かれた『鳥獣人物戯画』のすばらしさも喚起させます。じっさい、『ジョジョの奇妙な冒険』でも、「鳥獣人物戯画」と呼びうる多種多様な動物（「鳥獣」と「人物」）の錯綜した交流／交戦も強調されます（この点についても、あとでくわしく説明します）。

†波紋と幽波紋

『ジョジョの奇妙な冒険』のパート3の秀逸な主人公（高校生、空条承太郎）は、当初ふってわいたような波及的かつ遺伝的な、おどろくべき超能力を十全に把握することができません。それゆえ自分自身のこれまでの心身能力を圧倒的にこえた新たな超能力を「悪霊」と呼ばざるをえません。したがって承太郎は、その驚異的な身体能力を他者にふるいたくないので、留置所から「出ろ」と言われても、あえて出ようとはしません（このパート3冒頭の短いエピソードは、後年の荒木飛呂彦の傑出した短篇漫画「死刑執行中脱獄進行中」や、高校時代から約二五年後の承太郎の娘、空条徐倫が刑務所に収容されながらも、彼女もあえて「脱獄」しようとしないパート6前半へと波及することにもなりますから、その二点についても後述します）。

しかも同じように「奇妙な」能力をもつことになった承太郎の祖父（パート2の主人公ジ

ヨセフ・ジョースター）は、パート2（「戦闘潮流」）の流れから、孫（承太郎）が「悪霊」と呼ぶ新規能力を「幽波紋」と呼びます。パート3冒頭で「幽波紋」と言われる新しい超能力は、かつてパート2まではダイレクトに「波紋」と呼ばれていました。しかも重要なことは、「波紋」能力はたんに善悪二元論的格闘（戦闘）能力にとどまらないということです。『ジョジョの奇妙な冒険』全パートにおいて、「波紋／幽波紋」能力は、いわば水面（みなも）に映（うつ）る「世界」のさまざまな秩序概念と人間の心身形態の動揺（どうよう）（波紋）へと波及し、それによって主要人物（動物）たちの精神と身体がじつに精妙に変化していきます（「波紋」の文字通りの意味は、水面に小石などが落ちたときに幾重（いくえ）にも輪を描いて広がる波模様です）。

パート3冒頭では、「幽波紋」という漢字の右側に「スタンド」とルビ（ふりがな）がふられます。つまり、「幽波紋」イコール「スタンド」ということが明快に表記されます。それゆえ、パート3冒頭以降は、「幽波紋」という名称が『ジョジョの奇妙な冒険』で表記されることがほとんどなくなります。なぜなら超能力の本質は、パート2までの「波紋」から「スタンド」へと大きく変化するからです。だとすれば、なぜパート3冒頭では、「幽波紋」イコール「スタンド」と表記されなければいけなかったのでしょうか。『ジョジョの奇妙な冒険』全パートに波及する、波紋と幽波紋（スタンド）の濃厚（のうこう）な意味を再考察してみましょう。

†吸血鬼と血縁関係

パート1（「ファントムブラッド」）は作者、荒木飛呂彦の執筆開始時（一九八七年）から約一〇〇年まえ（一八八〇年から八九年）のイギリスを舞台にしています。血縁関係のないふたりの少年（ジョジョとディオ）が「兄弟」となりながらも、敵対関係がつづくため、ディオは最終的に「現実的人間」から離れて「吸血鬼」となります。それは「不死者」たらんとするがゆえに一種の「悪霊」とも言えます。いっぽう、ディオよりも格闘能力の低かった裕福な家庭の息子「ジョジョ」（ジョナサン・ジョースター）は、「兄弟」ディオとの対決のために「波紋」能力を修練し、最終的に「吸血鬼」ディオをたおします。にもかかわらず、ディオは「不死者」であるがゆえに、後日、ジョジョとともにのった外洋船内での波瀾万丈(はらんばんじょう)のあげく、「外輪船(がいりんせん)」（汽帆船(きはんせん)＝蒸気船と帆船の合体船）の爆発炎上時に死亡したジョジョの身体を得て、船の沈没とともに海の底に沈んだものの、それからほぼ一〇〇年後に（パート3開始直前に）、偶然、海底から引きあげられて復活再生します。それは、いわば人間の人生の浮沈(ふちん)（浮き沈み）をシンボル化することにもなります。

本来、血縁関係のなかった「兄弟」ジョジョとディオは身体結合（ジョジョの身体とディオの生首との合体）によって、じっさい広義の血縁関係をむすぶことになります。それは、

むろん、たんなる「吸血鬼」の新規パターンにとどまりません。ジョジョは、パート1のエンディングで、牙（きば）をもつディオの生首を一種の愛情をもって抱きしめながら息絶えるのですから。そしてディオは、みずからの吸血鬼的、「悪霊」的不死性にくわえて、自分の生首と一体化したジョジョの遺体（いたい）（血液身体）に内在する「波紋」能力を吸収するがゆえに、それは「幽波紋」と呼ばざるをえない新規能力となるわけです。

そしてパート3におけるディオの完全なる再生復活によって、ジョジョ（ジョナサン・ジョースター）の子孫たち（血縁関係者たち）に「幽波紋」能力を文字通り「波紋」的に（水面のみならず大気圏（たいきけん）内で）波及させることになります。しかし、ジョナサンの子孫たちには、「吸血鬼＝不死者」ディオとはちがって、「幽霊」的側面はいっさいありません。それゆえパート3冒頭で、当初「幽波紋」と呼ばれた合体（ジョジョ・プラス・ディオ）能力は、最終的に「スタンド」という名称に変更され、以後、全パートにおいて定着します（なお超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』をはじめ、荒木飛呂彦の短篇漫画における「幽霊」の革新的表現についても、あとで述べます）。

†ブラム・ストーカーの吸血鬼小説

ディオはパート1で、みずから「人間をやめる」と断言して「吸血鬼」化します。それ

ゆえパート1の主人公ジョジョのファースト・ネームが「ジョナサン」である理由は、パート1の物語とほぼ同時期の一九世紀末のイギリスを主要舞台とした有名な吸血鬼小説『ドラキュラ』（ブラム・ストーカー著、一八九七年）の主人公（吸血鬼ドラキュラ伯爵（はくしゃく）と交流しつつも対抗せざるをえない人間）の名前と一致させるためです。また今日からみれば、特異な文体で構成されたこの人気小説においても、吸血鬼ドラキュラも人間ジョナサンも、ともに『ジョジョの奇妙な冒険』パート1のエンディング同様、それぞれ乗船します（「乗船」の主題系については、次章でくわしく説明します）。

『ジョジョの奇妙な冒険』のパート1から2までの主人公の超能力が「波紋」と呼ばれていた理由は、ディオが吸血鬼と化すからです。というのも、吸血鬼（不死者）はたんに他者の血をうばう単純な加害者にとどまりません。なぜなら吸血された人間もまた、いわば不死化するからです。その点で、かつてジョジョと一体化したディオのパート3における復活再生は「幽波紋（スタンド）」能力の遺伝的波及現象と、いわば合致するわけです。

　つまり、血液（ブラッド）の逆説的な使用（他人の血を吸うことによって相手を不死化させること）で、生者の「奇妙な」増大化をはかるのですから、不死者たちは「波紋（水面の波の広がり）」のごとく世界中に広がっていくわけです。この意味で、血液（ブラッド）は「海水」（生物の源泉たる血潮）のように波紋的／増殖的シンボルとなります。

動物（生物）たる人間は、広義の血縁（遺伝的）関係において生／死のサイクルを継承しつづけます。しかし吸血鬼は、その逆パターンとして、通常の血縁関係をもちえない他者の血液(ブラッド)をうばうことで、他者を自分と同じように不死者（吸血鬼）へと変異させ（ただし太陽光を浴(あ)びすぎると死なざるをえないという設定ですが）、生物の血縁関係とは異なるかたちで、人間を生死の循環(じゅんかん)から遠ざけ、「弱肉強食」という動物の普遍(ふへん)的形態にもとづいて永遠に生きつづける人間（屍生人(ゾンビ)）を増大させるわけです。

†幽波紋能力と血縁関係

以上の観点から、『ジョジョの奇妙な冒険』には特筆すべき人間論的な主題が通底していることがわかります。それは、歴史的な血縁関係における個人の人生の豊潤(ほうじゅん)な描写。とりわけ人間（動物）の生と死の（リ）サイクル的描写の卓越性。生者と死者の超現実主義的表象。そして人類の歴史における友愛／敵対関係の多様性をとおして、本書はわたしたち読者に深遠な人生観を示してくれます。

たとえば本作において、もっともホラー性の高いシーン（パート4「ダイヤモンドは砕けない」中盤）では、逆説的に、悪しき親子間の愛情関係が強調されることになります。このホリブルな（身の毛もよだつ）場面の傑出した漫画表現については後述しますが、亡き父親

（吉良吉廣）が殺人犯たる息子（吉良吉影）を助けるために、死者＝幽霊でありながら、息子同様、「幽波紋」能力者でもあるがゆえに、生者（主人公たち）を殺そうとします。そのシーンは本作においてもっとも怪奇的でありながら、本作の漫画的本質を画期的に提示します。それは『ジョジョの奇妙な冒険』の明快な主題系（人間の血縁関係における生／死の親密的サイクル）の裏面的表象となるわけです。つまり、本作全体の約一三〇年におよぶ血縁関係の超現実的表現（「善人」ジョジョと「悪人」ディオの心身的結合）によって、善悪二元論的イデオロギーが婉曲的に希薄化されることになります（詳細は最終章でくわしく説明します）。

それゆえ、本作（パート1から8まで）は「善人」たる主人公たちの単純な血縁関係による物語になることはありません。親から子へ、孫から曾孫へといたる各パートの主人公たちは、血統的遺伝（「波紋／幽波紋」）能力にもとづく「正義」の人生を強調することはありません。むしろ、各パートにおける特異な「最大最悪の敵」との葛藤をつうじて、それぞれ独自の自律的精神性の展開へといたるのです。

人間社会の環境サイクルの歴史変様にともなう、各パートの主人公たちの個人的な意識変様。そして親子関係の多様性（たとえば父親［ジョセフ・ジョースター］が娘［ホリィ］を救おうとするパート3と、父親［ディアボロ］が娘［トリッシュ］を殺そうとするパート5。父親［DIO］とはいっさい無縁であったがゆえに自堕落化するパート6の青年たち［ウンガロ、リキ

エル、ドナトロ」と、父親［DIO］といっさい無縁であったがゆえに非血縁的／非権威的／安定的小共同体を仲間と設立するパート5の若き主人公［ジョルノ・ジョバァーナ］）。そうした複雑多様な血縁関係と親子関係が、四半世紀以上、執筆しつづけられている超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』において明朗な人間論的主題を構築します。

†心あたたまる親子関係

以上、他人の血をうばう「吸血鬼」までもふくめた広義の血縁関係の多様な諸問題が、本作全パートにおいて厖大な質量で拡張されます。それは水面に小石を落とせば「波紋」が広がるように、生と死が波立ちながら（リ）サイクルする主要人物たちの「（幽）波紋」能力の本質となります。すべての生物は太古、海水のなかで生まれ、やがて一部の生物は陸にあがります。それでも当然、人間（そのほかの動物）の身体のなかには、海のさざなみ同様、羊水（胎児を子宮のなかに浮かべる母親の体液）や血液など、さまざまな液体が波打ちつづけます。

本作の人間論的主題の重要な一側面（生物は次世代を産みおとすために生きるということ）を、心あたたまるユーモラスな「親子関係」シーンにおいて確認しておきましょう。

それは『ジョジョの奇妙な冒険』パート2の主人公「ジョジョ（JOJO）」であり、ま

たパート3においても活躍するジョセフ・ジョースター（パート1の主人公ジョナサン・ジョースターの孫）が、パート4の主人公、東方仗助の父親であるにもかかわらず、日本東北部の杜王町で初めて息子と対面するときです。パート4における「父親」ジョセフ・ジョースターは、もう白髪白髭の杖つき老齢者（三本足）です。そして「息子」の東方仗助は活発な高校生（二本足）なので、高齢な父親と若き息子の初対面時に、親密な親子関係をスムーズにむすぶことはむずかしいわけです。

しかし、そのとき老人ジョセフは偶然、目に見えない（透明な）、しかし水晶のような実体感のある「赤ん坊」（四本足）が杜王町で迷っていることに気づき、その子にミルクを飲ませてあげなければ死ぬことになるからと、抱きかかえて大事に面倒をみてあげます。透明な「赤の他人」でありながら（とはいえ、ともに「スタンド（幽波紋）」能力者どうしであるがゆえに）、いわば祖父と孫のような親密性が自然に生じることになります。

その偶然の絆の仕事（見知らぬ＝目に見えぬ迷子の赤ん坊の面倒見）を、年齢差のおおきい（六〇年以上の歳の差の）初対面の父子がいっしょに実行することによって、ジョセフと仗助は、ようやく陽気な親子関係をむすべるようになります。

†スフィンクスの死

この透明な赤ん坊は、現在、なんらかの理由で（たとえば自分自身が見えない存在となったためか）父親も母親も失っています。この親子間の希薄（きはく）な関係は、『ジョジョの奇妙な冒険』の一貫した主題系の一部となります。それはパート4の主人公（仗助）のみならず、パート3の主人公（祖父ジョセフとともに母親を救うために行動しながらも、「スタンド使い」ではない父親はいっさい姿が見えない空条承太郎）や、パート6の主人公（父親承太郎と長いあいだ別れていた娘、空条徐倫（ジョリーン））らにも共通します。

いっぽう、親子関係の活性化に話をもどせば、パート4の主人公、東方「仗（じょう）」助（三本足）の名前の由来が、「杖（つえ）」をついて「西方／西洋（アメリカ）」から船にのってやってきた老父ジョセフ（三本足）を、「東方／東洋（日本）」で「手助（てだす）」けするという事実に連関することも、冒頭部で見て（読み）とれます。同じように、パート3の主人公の名前「空条承太郎（くうじょうじょうたろう）」も、パート1と2の主たる「条（くだり）」（パート2までの波紋能力の多様な描写）をいわば「空（から）」っぽにしながらも（つまり「本体」が「代替身体（スタンドイン）」化するスタンド能力の新たな描写を最初に体現しながらも）、パート2までの主題と概念を稠密（ちゅうみつ）に継（けい）「承（しょう）」する「太郎（最大の息子）」だということになります。

またパート3では、「大人」を「幼児」化する「スタンド使い」アレッシーも登場しますから、『ジョジョの奇妙な冒険』全パートの特徴のひとつとして、人間の心身の時間的推移（胎児-赤ん坊-幼児-少年-青年-中年-壮年-老人）を非直線的に提示するがゆえに、主要人物たちの各人生を一貫した物語として強調することはほとんどありません（例外は、パート7「スティール・ボール・ラン」の副主人公ジャイロ・ツェペリの人生ということになりますが、その理由は主人公ジョニィ・ジョースターの人生の意義が全パートのなかで、もっとも曖昧（あいまい）だからです）。

さてパート3の主人公たちの目的地がエジプト（首都カイロ）だったのは、そこに権力的な（百獣（ひゃくじゅう）の「国王」たる）巨大石像スフィンクスがのこされているからでしょう。地中海をはさんだエジプトの北側で想像された古代ギリシャ神話では、スフィンクス（人間と獅子（ライオン）、その他の合体動物）は、人間（旅人）に、つぎのような質問をします。「朝は四本足、昼は二本足、夜は三本足で歩くのは何？」。人間（旅人）は、それは「幼壮老（幼児／壮年／老年）期をおくる人間（の一生）だ」と答えられなければ殺された（食べられた）という物語がのこっているからです。

つまり、「悪人」であろうが「善人」的主人公であろうが、あるいは生者であろうが死者（幽霊）であろうが、『ジョジョの奇妙な冒険』の登場人物（動物）たちは、だれひとり（な

にひとつ）徹底した孤立感にはまる者はいないわけです。なぜなら、かれらは旅に出ようが地元にとどまろうが、独自の超能力（各自の「波紋／幽波紋」能力）を自己から他者へ、他者から自己へと相互波及させることによって、自分たち自身の生と死の（リ）サイクルをそれぞれ自覚するようになるからです。

人間との合体動物たる神話的スフィンクスが問いかける謎にたいして、「それは自分自身である」と答えられなければ、人間はスフィンクスに殺され（食べられ）ます。しかし逆にその謎解きがなされれば、スフィンクスはいわば人間によって殺される（自死する）ことになります。人生に関する「謎かけ」が人間によって答えられれば死ぬしかない合体動物スフィンクス（百獣の王）は、いわば理性的動物たる人間の死のシンボルということになります。人類の歴史では、古代から現代にいたるまで、人間の人生（生と死のプロセス）を正当化するために、さまざまな「謎かけ」（各時代において、真理や真実や信念や理念とみなされる虚構概念）が構築されつづけますが、それらは時代変遷とともに、つぎつぎに「謎解き」されて解体変様しつづけるのですから。

†歴史的生死サイクル

それゆえ、わたしたち読者が『ジョジョの奇妙な冒険』に魅了される最大の理由のひと

つは、本作全パートにおける部分的不確定感や部分的恐怖感の振動（波紋）にもかかわらず、暗澹たる思いにおちいることなどありえないからです。「最強最悪の」敵対者ですら、すべての人間が経験する人生の苦難をのりこえようとする努力において、人生の充溢たる意義へといたります。そうした主要人物たち（主人公と最悪の敵）の多様な連帯性において、わたしたち読者もまた本作を読む（見る）さいの孤立的意味を再把握することになります。

前述のようにパート4冒頭同様、パート3冒頭でも、日本にいる自分の孫である主人公（高校生、承太郎）に会うために、パート2では若き主人公だったジョセフ・ジョースターがアメリカからやってきます。空条承太郎の祖父ジョセフの祖父ジョナサン（パート1の主人公）は一〇〇年まえに二一歳で亡くなっています。いっぽう、「吸血鬼」DIOは「ジョジョ」（ジョナサン）の死体との合体後、一〇〇年ぶりに復活して、ジョナサン・ジョースター家との血縁的同一性を有するすべての人物たちに、ゆゆしき事態（スタンド能力）を波及浸透しはじめます。それゆえ承太郎の母親（承太郎の祖父ジョセフの娘）ホリィにも承太郎同様、不可解な「スタンド」能力が発生しはじめますが、母親は息子とはちがって、その「奇妙な」能力を統御できないため体調をくずし、病没の危機をむかえます。それゆえ彼女を救うために、息子たる主人公（空条承太郎）と父親たるジョセフ・ジョースター、および多様な仲間たちは、エジプトにいる「スタンド（幽波紋）」能力者の原点たる「最大

最悪の敵」DIOをたおすために日本を旅発ちます。

以上のパート3冒頭の概略から明らかになることは、『ジョジョの奇妙な冒険』各パートの特筆すべき共通点は、血縁関係や仲間意識にもとづく地元共同体（自分が生まれ育った場所）のみならず、世界各地（見知らぬ土地）のひとびととの交流の困難さを克服しながら、動物（人間）どうしの同胞的親密性を達成するということです。

言いかえれば、主人公たちが「敵」と闘うのは、人類史上、畸形なる社会的（国家的）秩序とはほぼ無縁の、あくまでも長年維持されつづけられている個人間の多様な血縁関係に象徴される、あらゆる動物（人間）の弱肉強食による歴史的生死サイクルの現実にもとづくものだからです。

そうしたことが創造的な表現媒体たる漫画で強調される意義はたいへん興味ぶかいことになります。なぜなら漫画読者とは、漫画を（紙書籍であれ電子書籍であれ）、たいていは独りで享受する存在だからです。『ジョジョの奇妙な冒険』は、異様な血縁関係（結合意識）と過激な戦闘描写（対立意識）をとおして、世界融合（波紋拡大）へといたる可能性が潜在的に提示されます。それゆえ、本作を読む（見る）読者が、もし親子関係も故郷も幼友達も親戚もすべて失っている孤立した人間であるならば、本作における敵対関係の精妙複雑な深淵性に、おおいなる感情移入をはかることになるでしょう。同時にまた当初、敵対関係

にあったにもかかわらず、拡大しうる同胞意識の有益性もおおいに学ぶことにもなるでしょう。

　したがって、『ジョジョの奇妙な冒険』は多種多様な（場合によっては正反対の意識の）読者たちにも、人類の長い歴史における善悪二元論的イデオロギーの愚昧ぶりを覚醒させることになります。その問題については、最終章でくわしく説明しますので、その点においても本作の水準の高さが実感できるはずです。

　なおパート1と2の主人公たち（ジョナサン・ジョースターとジョセフ・ジョースター）の名前（一種の通称）「ジョジョ」は、パート3以降も、各パートの主人公たちの名前にも当然、反映されます。たとえばパート4の主人公、東方仗助の「仗助」は「ジョウジョ」とも読めますし、パート6の主人公、空条徐倫も同じく「ジョウジョ」と呼べなくもなく、またパート3の主人公、空条承太郎も「ジョウジョウ」とも呼べます。しかもパート1では「ジョジョ」と表記されていた主人公ジョナサンの孫であるパート2の主人公ジョセフの名前は「JOJO」と表記されますから、その米国人名称は、彼の孫たる空条承太郎の「ジョウジョウ」という発音とほぼ一致することにもなります（パート6で徐倫の父親としてアメリカにやってくる承太郎の服には「JOJO」という文字が装飾的に表示されています）。パート5のイタリア人主人公ジョルノ・ジョバァーナも、承太郎たちとの血縁関係が完全に無縁

ではないので「ジョジョ」ということになりますし、パート7の主人公ジョニィ・ジョースターはパート1の主人公名と同じジョナサン・ジョースターとも呼ばれます。こうして単純な血縁関係にとどまらない全パートの主人公たちは、明快な名称発音によって全員ほぼ同一の名前となりますから、その点でも各パートの特異性にもかかわらず、『ジョジョの奇妙な冒険』は卓越たる超長篇漫画作品となるわけです。

第二章　差異と反復の主題系

†海水と船舶と波紋

パート3前半では、主人公たちはエジプト（首都カイロ）をめざして旅客機（ジェット機）にのります。しかし日本を飛びたって、すぐさま主人公たちは「敵」の小さなスタンド（空を飛ぶジェット機内を飛びまわるカブトムシ）におそわれ、最終的に飛行機は海上に不時着してしまいます。それゆえ、主人公たちは一般人同乗者たちに危害をあたえることをさけるため、自分たちだけでのれる「船」をつかって香港（ホンコン）からエジプトまでの遠洋航海にのりだします。

現代は、巨大帆船（はんせん）（全長一〇〇メートル前後）の時代は基本おわっていますから、主人公たちは小型潜水艦にものれば小型モーターボートにものります。しかし、かれらが最初に

のる船は、おどろくべきことにパート1のエンディング（ジョジョとディオの新奇なる「兄弟」関係が最期をむかえる、爆発炎上して沈没する汽帆船）を想起させる中型帆船です（図1）。じっさい、この現代の中型帆船も爆発炎上して沈没することになりますから、パート1のエンディングとパート3の冒頭部は緊密に連繋しているわけです。

さらに日本（東京）からエジプト（カイロ）までの長旅ゆえに、海上移動と船の寄港地からの陸上移動によって、パート3では世界各地の人間たちの独自性と多様性が提示されます。それによって世界のさまざまな風土に応じた「スタンド使い」たちと主人公たちの奇抜な格闘／交流が描写されます。主人公たちは地球の三分の一もの広大な距離の海上と陸上とを移動するのですから、仲間であろうが敵対者であろうが、登場人物たちは広範に多人種混合化します。そして戦闘と交流のアレンジメントは、本パート3からパート6まで拡大変様しつづけ、『ジョジョの奇妙な冒険』を究極の漫画作品にします。

パート3から「スタンド」に変わるパート2までの超能力「波紋」は、パート3前半部が「波」立つ海上や海中での移動にともなう多様な格闘描写を提示するため、パート1と2（「波紋」期）からパート3（「スタンド（幽波紋）」期）へのスムーズな移行感をあたえます。一見、「スタンド」とは異なる超能力であった「波紋」は、部分的に変様しながらも文字通り（画像通り）海の波としてパート6まで継承されます。それによって、『ジョジョの

奇妙な冒険』における人間心身表象の画期的多様性は圧倒的水準へとのぼりつめます。
一例をあげれば、パート3冒頭部で主人公（空条承太郎）は中型帆船（図1）の甲板から海中へ引きこまれ、「敵」が編みだす巨大な渦潮（海中から海面まで竜巻のように回転する激

図1　パート3冒頭部の本ページに描かれる海面には、中型帆船とともにマニエリスティックな（「奇妙な」）両腕が見えます。それは敵の「スタンド使い」の手です。この直後、空条承太郎は海中の敵に引きこまれて中型帆船の甲板から落水して「スタンド渦巻」にのみこまれます。（『ジョジョの奇妙な冒険』［集英社］第14巻、111頁）

流）にまきこまれます。敵の「スタンド」能力による大渦巻は、パート2までの「波紋」能力を読者に想起させることになるわけです。なにしろパート2（「戦闘潮流」）中盤では、イタリアの海上都市ヴェネツィアを舞台に、主人公ジョジョ（青年期のジョセフ・ジョースター）は、海面上で「波紋」能力の鍛錬をはじめます（図2）。『ジョジョの奇妙な冒険』は、

図2　パート2後半の本ページの画面右下には、海面に複雑で美しい大きな「波紋」を広げている女性がいます。彼女は、画面左上で海面上を歩きながら小さな「波紋」を広げている「ジョジョ」に「波紋能力」を修練させる実母ですが、この時点ではまだジョジョも読者もそのことはわかりません。しかし、複雑多様な「波紋」能力が文字通り（画像通り）、いわば「波の紋章」として海水上に提示されるということで、『ジョジョの奇妙な冒険』は画期的な物語漫画ということになります。（『ジョジョの奇妙な冒険』［集英社］第8巻、85頁）

その意味でも、パート間の精妙な主題的連関性において確固たる超長篇漫画作品たりうるわけです。

じっさい、図2の海面上のダイレクトな「波紋」表象は、「波紋（はもん）」という日本語のそもそもの意味が、「水面（みなも）に小石などが落ちたときに広がる水輪」のことですから、海面を歩く両足によって一種の「波紋」が広がることになるわけです。

また前述のパート3冒頭部の、帆船下の海面の「幽波紋（スタンド）使い」による「大渦巻」同様、パート6（「ストーンオーシャン」）の沼沢（エヴァグレード）（浅瀬湿地帯）に浮かぶエアボート後部にも一種の「波紋」が提示されます（図3）。つまり超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』においては、「波紋／幽波紋（スタンド）」は多様なパターンで物語論的にも漫画像的にも継承されるわけです。

言いかえれば、新規能力たる「スタンド」の斬新な描写がはじまるパート3においても（それからパート6にいたるまで）、パート1からの主題系（水面（みなも）の美しい揺（ゆ）れ［波紋］と主要人物の超能力［波紋］の展開による心身の動揺）は、けっしておわることはありません。

さらにアメリカ大陸横断レースを物語設定とするパート7（「スティール・ボール・ラン」）前半では、「主人公」ジョニィ・ジョースター（ジョジョ）は水場（みずば）をさがしながら馬にのって荒野を疾走（しっそう）します。そして彼がたまたま馬からおりて砂漠に手をつけると、突如（とつじょ）、

図3　パート6中盤におけるフロリダ半島の湿地帯（エヴァグレード）。その水底の浅い沼沢をわたるさいには、普通のボートではない「エアボート」を利用しなければなりません。それゆえ主人公たちがのる、そのエアボート上のプロペラ風圧をとおして、荒木飛呂彦は水面上に広がる美しくも「奇妙な」波紋を提示します。（『ジョジョの奇妙な冒険パート6　ストーンオーシャン』［集英社］第10巻、92頁）

砂のうえに「奇妙な」波紋が広がります（図4）。それはまさに前述のパート2のジョジョ（ジョセフ・ジョースター）が「波紋」能力を修練するとき（図2）、海面上を歩くと足下に「奇妙な」波紋が小さく広がるのとほぼ同一の描写となります。

この「波紋」の主題系は、パート7が北米大陸の乗馬横断レースである以上、海に面したふたつの都市サンディエゴ（西海岸）からニューヨーク（東海岸）へと単純に長距離移動

するにとどまりません。レースのコースはアメリカ中北部の巨大な五大湖へと迂回することになるからです。つまり「波紋」の主題系を維持するために、コースの始めと真ん中と終わりには、長い大陸横断にもかかわらず水面が提示されるわけです。

図4　パート7の「主人公」ジョニィ・ジョースターによる北米大陸の砂漠上での唐突な「波紋」出現。(『スティール・ボール・ラン』[集英社]第4巻、50頁)

もっとわかりやすく言えば、メキシコ国境に近い南西海岸サンディエゴから東部へと馬で競争しながらも、ミシガン湖最北部（五大湖中部）まで北上し、それから東海岸ニューヨーク（マンハッタン）まで南下してゆくコースです。そしてスタート地点（サンディエゴ）から最初のゴール中継地点（第一ステージ）に到着しようとする大量の（当初は約三七〇〇頭もの）走行馬は「土石流」と呼ばれ、第一ゴール地点で乗馬者（レーサー）たちを待ちかまえていた観衆の歓声（かんせい）は「大津波」のようだと言われます。

つまり、水量の少ないアメリカ西部荒地にもかかわらず、馬の走行（視覚的媒体）と人間の声（聴覚的媒体）はともに「水流」のイメージと合致されることになるわけです。さらに第一ステージでとりあえず一位とみなされた、「鋼球＝鉄球」のスタンド使いたる副主人公ジャイロ・ツェペリは、「自分は帆船（はんせん）にのったことがある（この大陸横断乗馬レースに参加するためにイタリア［都市国家時代以降のネアポリス＝現在のナポリ］から船にのってアメリカにやってきた）」と言いながら、馬にのって全速走（ギャロップ）する自分の背中のマントを「鋼球（スティール・ボール）」をつかって空中に巻きあげて、いわば風をうける帆布（はんぷ）と化し、馬と帆船という二種類の運動媒体を合体化することによって（馬の脚力と風圧によって）、とりあえず第一ステージのトップ・ランナーとなります。そういう意味で、パート7のスタンド「スティール・ボール」もまた「波紋」的表象の一環（いっかん）となるわけです。

†動物と人間の葛藤

さてパート3前半ではカイロをめざして空路ではなく、もっぱら海路（かいろ）と陸路をとおして、さまざまな敵の「スタンド使い」たち（たんなる最強のスタンド能力者にとどまらない、DIOを崇拝（すうはい）してやまない清廉（せいれん）な仲間から、単純な部下や洗練した動物まで）と一カ月以上にわたり闘いつづけます（なおパート3以降、ディオはDIO（ディオ）と表記されますが、パート7ではさらにDio（ディオ）と表記し直されます）。

たとえば前述の中型帆船（図1）が沈没すると、主人公たちは小型ボート（救命艇（ライフボート））に乗り移ります。そしてしばらく航海していると海上で巨大貨物船と出遭（であ）います。その巨大な無人貨物船に主人公たちが乗り移ると、甲板の檻（おり）にいれられているオランウータンがいます。しかも、その動物オランウータンは、おどろくべきことに「スタンド使い」として主人公たちをおそいます。

類人猿オランウータンが人間をおそうという設定は、一九世紀前半の傑出したアメリカ人小説家エドガー・アラン・ポーによる、世界文学史上最初の「探偵（推理）小説」である残忍な密室殺人事件小説『モルグ街の殺人』を想起させます。東南アジアの熱帯地方から船でフランスに連れてこられたオランウータンがパリ市街で無謀（むぼう）なる殺人犯となりますか

ら、パート3前半の無人貨物船における「スタンド使い」オランウータンは純然たる歴史的オマージュともなります。しかも、このオランウータンがのっている巨大無人貨物船じたいが動物の「スタンド」そのものです。また主人公たちがこの貨物船に乗り移るまえには、前述の中型帆船のそばで大渦巻が発生しますが、それもまたエドガー・アラン・ポーの短篇小説「メールストローム（大渦（おおうず））に呑（の）まれて」と連関せずにおれないとも言えるでしょう。

さらにパート3では「スタンド使い」たる動物が人間をおそうだけではなく、おどろくべきことに「スタンド使い」の動物どうしの闘いまでも描写されます。その点でも、人間どうしの殺害（戦闘／格闘）描写が主眼となる物語漫画の延長線上で、『ジョジョの奇妙な冒険』は本来、動物どうしの殺害行為（弱肉強食＝食物連鎖下に生きざるをえない動物＝人間たちの自然様態）と象徴的にむすびつくことになります。

じっさい、後述の「スタンド使い」小犬のイギーは、ＤＩＯ（ディオ）の忠実な部下たる「スタンド使い」ハヤブサ（鳥）を相手に、人間的な自律精神にもとづいて闘わざるをえなくなります。そうした特異な動物間（「スタンド使い」たる犬と鳥）の戦闘描写は、日本漫画史の原点とも言いうる前述の絵巻物『鳥獣人物戯画』の延長線上にもあることになるでしょう。『鳥獣人物戯画』における同じ身長のウサギとカエルが格闘技（相撲（すもう））をするユーモラスな描写

は、ウサギとカエルがともにジャンプ力が強調される動物どうしだという理由でしょうか。ら、小犬イギーのスタンド能力は飛行性もあるがゆえに、空を飛ぶ「スタンド使い」動物どうしとして、鳥と犬との格闘描写が『ジョジョの奇妙な冒険』において、みごとに提示されることになります。

†スタンド能力の波紋的表象

主人公たちは、一カ月ほど船上や海中などで、いろいろな敵の「スタンド使い」たちと闘いながら、ようやく「最大最悪の敵」DIOがいるエジプト（砂漠地帯）に到着します。しかし海から上陸したとき、乾燥しきった砂漠上にもかかわらず、傑出した敵の「スタンド使い」ンドゥールは、主人公たちを刃物ないし銃弾をおもわせる「激水流」でおそいます。乾燥地における水流の突出もまた、エジプト到着までの長い海路描写と「波紋」表象の主題系と合致するわけです。

さらにまたパート3結末部では、主人公たちが首都カイロにあるDIOの宏壮邸宅にはいると、DIOの執事をつとめる「スタンド使い」テレンスによって、すぐさま潮騒のひびく波打ち際の小島（幻想的海洋世界）へと連れこまれます。つまり、パート3からはじまる核心的「幽波紋」能力は、つねに「波紋」的表象と連繫するわけです。

それはフロリダ半島沿岸の刑務所が主要舞台となるパート6でも強調されることになります。海面とほとんど変わらない低い海抜地域（海岸平原）のフロリダ半島は湿地帯にあふれますから、沼沢での斬新かつ迫力ある「スタンド使い」（プランクトン集合体）の格闘なども提示されます。それもまたパート2までの「波紋」能力が、パート3から「スタンド」能力へと変わっても、充溢した水像表象が一貫して展開しつづける具体例となります。

またパート6の「最大最悪の敵」プッチ神父は、四半世紀ほど（約二五年）まえの一五歳のとき（パート3の物語の開始直前の一九八七年）に、偶然、ＤＩＯと教会で出遇います。そして後述の理由から、ふたりの「親友」関係がはじまります。両者（プッチ神父とＤＩＯ）は、主人公たちや少なからぬ読者たちの伝統的概念（世界的慣習）からすれば、純然たる「悪人」ということになるのでしょう。もっとも、パート1のエンディングにおいてすら、ディオとの闘いゆえに死亡する若き主人公ジョジョ自身さえも、死ぬまぎわに「悪しき敵」たるディオにたいして、ある種の友愛感を感じながらディオの生首を抱きしめて息絶えます。じっさい、若きプッチ「神父」と、一〇〇年ぶりに復活再生したＤＩＯ（ディオ）は、ほぼ同様の「世界幸福」概念をいだいていることがパート6中盤で提示されますから、単純な（偽善的／悪弊的）善悪二元論的イデオロギーに依存しない読者は、このふたりを冷酷

無比な「悪人」とはもはや呼べなくなります（この重要な問題については後述します）。

†DIOの海景ディオラマ

DIOは若きプッチ「神父」との友愛関係ののち、パート6の約二〇年前に（パート3のエンディングで）空条承太郎によってたおされます。したがってパート6におけるプッチ神父の断片的回想シーンでは、約二五年前に再生し、承太郎に殺されるまえのDIOとの「奇妙な」会話が提示されることになります（図5）。

不思議なことに、会話中、DIOはプッチ「神父」との話の内容とはまったく無関係にしか見えない海峡立体模型（外輪船［この場合は、船体両側面に水車のような蒸気機関推進機がついていて、さらに風力によっても帆走する、蒸気船と帆船の合体船たる「汽帆船」］や手漕ぎボートや灯台岬／島などの海景モデル）をつくっています（図5）。

この回想シーンはわずか七ページしかなく（初出は二〇〇一年）、そのなかのたった五コマで、DIOはプッチ神父と対話しながら船舶モデルをつくっています。したがって、そこで超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』における「ジョジョ」の反鏡面的精神超人DIOの真髄を、わたしたち読者が「見おとした」としてもしかたがないほどです。

というのは、DIOが何気なくつくっているこの外輪船モデルは、一世紀ほどまえ（一

八八九年）のパート1（「波紋」期）の壮大なエンディングを、一部の読者には想起させうるからです。なぜなら、その外輪船モデルは、一一〇年ほどまえに不死化したディオ（DIO）がジョジョ（ジョナサン・ジョースター）とともに乗船し（純然たる帆船ではなく蒸気船で

図5　外輪船（汽帆船）モデルをふくめた海景ディオラマをつくっているDIO（画面右）とプッチ「神父」（画面左）の回想会話シーン。（『ジョジョの奇妙な冒険パート6 ストーンオーシャン』［集英社］第7巻、131頁）

もあるため）、巨大ボイラー（鉄製の密閉器のなかで炎えあがる厖大な石炭で大量水を加熱させて蒸気を発生させる装置）が爆発炎上する、イギリスからアメリカへとむかっていた外輪船とほぼ同じものなのですから（パート1のエンディングにおける「外輪船」の初出掲載は、パート6の図5の初出から約一四年も前の一九八七年です）。ということは、このプッチ神父の回想シーンのなかに、DIO自身の回想シーン（約一〇〇年前にジョジョとともに乗船していた汽帆船の記憶）そのものも提示されているということになるわけですから、じつにおどろくべき描写です。

　さてDIOのスタンド名が文字通り「世界」である理由は、みずからの超能力を（多数の部下や仲間たち自身の「スタンド」能力とともに）世界全体に「波紋」のように波及拡大させることによって、世界中の個々の人間たちの自律的精神身体を活性化させることにあるからでしょう。それゆえDIOの幽波紋能力が「世界」と呼ばれるのは、当初は、たんなる「世界」覇権（支配）かと思われましたが、それとはちがってくるわけです。DIOの理念は、むしろ権力者たちが組織する制度社会を暗黙的に破壊し、権力者たちすら制御できない自然界（世界）を安定化させるという「幸福」理念にもとづくのでしょう。

　じっさい、別の短い回想シーンでは、DIOはプッチ「神父」につぎのように話します。「幸福とは無敵の肉体や大金を持つ事や人の頂点に立つ事ではない」。これはパート4の連

続女性殺人犯たる「最強最悪のスタンド使い」吉良吉影（きらよしかげ）の台詞（せりふ）（「自分は静かで平穏な生活を送って、誰よりも幸福に生きるよ」）とほぼ並行し、吉影も経済的／権威的イデオロギーから完璧に距離をおきます。

かつて先端的人間（金銭欲に満ちたコロンブスら）が「世界」（地球全体の主要領域）に心身的かつ権力的に接触するのは、海難（難破）にもかかわらず、地球の七〇パーセントをしめる海上を帆船航海することによってでした。ですから、みずからを世界最高の超能力者とみなす「世界（ザ・ワールド）」たる「スタンド使い」ＤＩＯが、世界に「天国（幸福）」をもたらしたいと願う若き日のプッチ「神父」との「世界幸福」概念の対話中に、「外輪船」（帆船と蒸気船の合体船）模型をつくる漫画表象は、人類（大航海時代）と個人（ジョジョとディオとの葛藤的「兄弟」関係）の歴史を象徴的に提示することになります。

ちなみに日本のいわゆる鎖国時代（約二〇〇年間）を崩壊させ、日本の社会制度（徳川幕府）を大改変させたのも、一九世紀なかばにアメリカから日本に来航してくる外輪船（ペリーの黒船［戦艦］）でした。また『ジョジョの奇妙な冒険』パート1の物語は、それから約三〇年後の一八八〇年のイギリスからはじまります。したがって人類の歴史における「世界（海外）」進出の象徴たる「海景」ディオラマ作成は、「幽波紋使い（スタンドつかい）」ＤＩＯ（ディオ）の稀覯（きこう）たる「世界」概念実践（じっせん）の明確な比喩（ひゆ）ともなるわけです。

†水面表象と伝統的格闘技

いっぽう、パート6における死闘の多様なマニエリスム的描写のなかで（「マニエリスム」についてはのちほどくわしく説明します）、もっともリアリスティック（写実的）で、かつまた逆説的に「奇妙な」シーンである箇所も、「波紋」的水面（みなも）表象と「幽波紋（スタンド）」能力の合体性ゆえということになります。それは前述の海景（海上）ディオラマをつくりながらのDIO（ディオ）とプッチ神父との過去の会話シーン（弱小「スタンド使い」についての話）の直後に、現在の刑務所内シーンで、ふたたび水面表象が暗黙的に提示されるからです。

すなわちプッチ神父の部下の弱小「スタンド使い」グッチョは、ひそかに懲罰房棟（ちょうばつぼうとう）フロアに軽く水を流します。そして、その水たまりに偶然ふれた看守人どうしや囚人たちどうしが、ダイレクトに身体闘争を開始することになります。それは従来の（パート1後半からパート6前半までの）『ジョジョの奇妙な冒険』における革新的格闘描写からかなり距離をおく、ボクシングやレスリングなどの、伝統的スポーツ（古代オリンピック）の理念的格闘技となります。それゆえ、それもまた善悪二元論的イデオロギーの希薄（きはく）さを読者に喚起（かんき）させることになります。

なおパート1冒頭部（時代設定は一八八〇年）では、共住しているジョジョ（ジョナサン・

ジョースター）とディオ（ＤＩＯ）は、ともにまだ超能力をもたない時期ですので、現代のスポーツ・ルールに近いボクシングをして後者の圧倒的腕力が示されます。それゆえジョジョもまたディオに負けないよう心身鍛錬に専念します（なおパート1の主人公ジョナサンは、当然のようにパート6の主人公、徐倫の高祖父の父［六代前］となります）。

さらに身を隠した弱小「スタンド使い」グッチョによって懲罰房棟フロア上に流された水による「奇妙な」伝統的格闘技がおわると、いつのまにか囚人全員がフロアの薄い水たまりのうえにたおれてしまっています。しかも、まるで大量の水を飲まされて風船のようにふくれあがって溺れ死んでいるかのように見えます。しかし、そのフロアには溺死するほどの大量水は流されていないので、それは「奇妙な」現実だということになります。そのふくれあがった多くの溺死体は、新たな「スタンド使い」（溌剌たる老人ケンゾー）が、人間を「大海原」で水没させる「暗殺風水」能力を発揮したという設定です。しかも老人ケンゾーも古典的オリンピックのボクシングやレスリング同様の武勇的拳法を援用します。

ちなみにボクシングやレスリングや拳法といった伝統的格闘技と超現実主義的な「スタンド」能力の合体もまた、たいへん興味ぶかいことになります。超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』における数えきれないほど厖大な「スタンド使い」たちは、これまで「超現実的」能力を発揮してきました。にもかかわらず、このパート6中盤においては突然、「現

実的」な武闘スポーツが強調されるわけです。そのうえで、それらが科学的かつ宗教的「スタンド」能力と連繫（れんけい）するのですから、本作のさまざまな「スタンド使い」たちはつねに斬新な存在者でありつづけます。その点でも『ジョジョの奇妙な冒険』は、本当に興味のつきない画期的漫画作品たりうるわけです。

くりかえしますが、パート2までの「波紋」能力とパート3以降の「スタンド」能力は、このようなすぐれたシーンにおいて、つねに「海水」主題系を持続させるわけです。

†浅瀬湿地帯におけるグリーン・ドルフィン刑務所

さらに老人ケンゾーとの決着後、パート6の主人公、空条徐倫（ジョリーン）がふと周囲に気づくと、前述の囚人たちの溺死体が、おどろくべきことにすべて樹木化しはじめ、あたり一面がまるで群生植物化します。懲罰房棟フロアにおける水たまりと植物の出現は、この亜熱帯地フロリダ沿岸の刑務所が緑の灌木（かんぼく）＝低い樹木（マングローブ）におおわれた浅瀬（あさせ）の湿地帯（沼沢（しょうたく））内にあることのシンボルとなるのでしょう。

じっさい、パート6の主要舞台たる海沿いの本刑務所はグリーン・ドルフィンと呼ばれます。しかも「水族館」とも俗称されるので、その刑務所名は日本語では「海緑色イルカ」となるわけですが、それだけの意味にとどまりません。グリーン・ドルフィンは「緑色の

繫船柱」、つまり船舶を桟橋（船着き場）にロープで繫いで波に流されないようにするための緑の柱も意味します。そして「緑の柱」は当然、樹木ということにもなります（むろん「繫船柱」は木、石、鉄その他の素材によって長年、埠頭につくられつづけていますから、現在は英語ではビット［bit］とも呼ばれます）。

　それぞれの目的をもって、たがいに刑務所にいつづけるプッチ神父と徐倫は、パート6後半で、グリーン・ドルフィン・ストリート刑務所の外に出て、緑の植物のかたわらで本格的に闘います。そのとき明らかになるのは、この刑務所が文字通り「緑の繫船柱」シンボルでもあるということです。

　なぜなら前述のプッチ神父の回想シーンにおいて、ＤＩＯが作成する「外輪船」モデルは汽船と帆船の合体船（汽帆船）ですから、**図5**を再確認すれば、当時の汽帆船（パート1のエンディング、一八八九年における外輪船）は、複数の巨大帆布をはるために大量のロープ（帆綱）を張りめぐらさなければならないということがわかります。さらにパート6は**図5**、**図10**、**図11**でも明らかなように、基本「斜形（斜線）齣割り」で構成されますから、**図5**においてＤＩＯが作成している汽帆船モデルの帆綱じたいが「斜線」を強調することになるわけです。そのうえで、さらに「帆綱」はプッチ神父と闘うさいの徐倫の「スタンド」能力である繊維組織の拡張変様（糸、紐、綱、鎖）と正確に合致するわけです。

ところで周知のように、荒木飛呂彦は海外の有名な音楽グループの名称をパート3から6まで、さまざまなスタンド名にふりわけます。しかしパート6のフロリダの刑務所名「グリーン・ドルフィン・ストリート」は一九四七年のハリウッド映画の題名でもあります（この映画において遠洋航海する船の名称も「グリーン・ドルフィン」号です）。そして、その映画主題曲は後年、傑出したアメリカのジャズ・ミュージシャンたちによって編曲され、ほぼ同様の曲名で世界的に流行します。

要するに、『ジョジョの奇妙な冒険』の物語展開（とくにパート4からパート6まで）は、本流描写というよりも錯綜（さくそう）した伏流水を織（お）りまぜた樹状構造組織となります。それゆえパート6の物語の筋（プロット）は「最大最悪の敵」プッチ神父による不可思議な陰謀（プロット）（独自の概念と能力による人類の「幸福」達成プラン）ですが、それがどのような結果にいたるのかは、本流描写がないため、わたしたち読者はエンディングにいたるまでほぼ理解できません。

しかし、これまで述べてきたような支流の樹状構造からすれば、後述するように、わたしたち読者は不可解な物語展開を、ある程度、推測しながら読み進めることも不可能ではありません。

†主題系の図式化

次の主題系にうつるまえに、以上の「海水と船舶と波紋」の主題系をかんたんにまとめておきましょう。

まず①、パート6の舞台は「海水／沼沢」にかこまれたアメリカの刑務所であり、その刑務所の名称も（海上と陸上を舞台とする）半世紀前のアメリカ映画の婉曲（えんきょく）的引用ともなります。

そして②、そこに在住するプッチ神父（パート6の「最大最悪の敵」）の過去の記憶（パート3のみならず『ジョジョの奇妙な冒険』全体に波及する「最大最悪の敵」ＤＩＯとの親好会話）描写が、外見上なんの根拠もなくＤＩＯ（ディオ）による「海景ディオラマ」（とりわけパート1の最後で、爆発炎上してジョジョとディオとともに海に沈む外輪船［汽帆船］のモデル）作成（図5）とともに提示されます（しかもパート3冒頭部では、パート3の最後でＤＩＯをたおす主人公、空条承太郎も海風で動く帆船にのっています［図1］）。

つぎに③、②におけるプッチ神父とＤＩＯの会話で指摘されていた弱小「スタンド使い」の能力の具体例が、靴（くつ）を軽くぬらす程度の薄い「水」の流れをとおして、人間たちの闘争本能をかきたてるものであるということ（それは古代の海において誕生した生物＝動物

＝人間たちの「闘争本能（弱肉強食）」の現実がいかに普遍的であるかということを象徴するわけです）。

さらに④、その薄い「水たまり」による闘争本能の活性化が、別の「スタンド使い」たる看守人と合体して、筋骨隆々たる男性看守人とかよわそうな女性囚人（無罪の主人公、空条徐倫）とのあいだでレスリングをおもわせる格闘技描写がはじまります。さらに「宇宙艇（宇宙船）」の地球帰還と同じ角度で大気圏を突入して、地球上のフロリダ刑務所内の徐倫をおそってくる超速度の極小隕石（それはパート6終盤における地球の部分的「無重力化」問題と連繫します）。

そして⑤、この二重の闘い（レスリングと極小隕石の急襲）がおわると、③における他の囚人たちの「ボクシング」武闘後、全囚人がフロアの浅い水たまりのうえに溺死体として横たわっています。

⑥、その後、主人公（徐倫）たちは刑務所を脱出して湿地帯をわたるさい、現代的「帆船」と呼びうる「風圧推進機船」（図3）にのります（このエアボートは、パート1から強調されていた水面の「波紋」とともに提示されます）。

以上、①②③④⑤⑥の異なるシーン、その他（たとえばプッチ神父によって造形されたプランクトン〔水中浮遊生物〕集合体の「スタンド使い」フー・ファイターズが徐倫と闘ったのちに徐

倫の仲間となるがゆえに、別の「敵」との闘いの最中に水道水をあびるシーンなど）において、一貫して「水」と「船」の主題系が広範に連繋していることが確認できます。「波紋」と「幽波紋（スタンド）」が本作の基本コンセプトなのですから、「吸血鬼」となったＤＩＯが他者の血を吸うことで広義の血縁関係を拡大（波紋）させる以上、本作の原液ともいうべき「血潮」は「海潮」へと波及するわけです（むろん血液も海水同様、塩分もふくんでいます）。

†空の船と海の船

さてアメリカ合衆国は同じキリスト教でも、あくまでもプロテスタント中心主義国家ですが、パート６（「ストーンオーシャン」）の舞台フロリダ半島は比較的カトリック信徒が多い州です。それはパート５（「黄金の風」）の舞台イタリア半島がカトリック教会の本拠地でもあることと合致することになります。つまり、『ジョジョの奇妙な冒険』における新旧パートの連続性は、つねに異質性と共通性を精妙に混淆（こんこう）させつづけるわけです。

また週刊誌『少年ジャンプ』（集英社）に『ジョジョの奇妙な冒険』が連載されるのはパート６までです。そのあとは、月刊誌『ウルトラジャンプ』（集英社）でパート７の主要部が執筆され、さらにパート８執筆が二〇一一年に開始されるのも同じ月刊誌においてです。だとすれば、一九八七年から二〇〇三年まで、約一六年もの長期間、週刊誌に連載される

『ジョジョの奇妙な冒険』の最後のパート（パート6）が、なぜフロリダ半島を舞台とするのかを再考察してみましょう。

フロリダには、パート6の主要舞台（海や湿地帯にかこまれた刑務所グリーン・ドルフィン）同様（図6）、同じ半島沿岸に面した細長い岬島（洲崎）に「ケネディ宇宙センター」がありかます。そこでは一九六〇年代なかば以降、約半世紀（二〇一一年まで）、有人宇宙船（ス

図6　フロリダ沿岸のこのグリーン・ドルフィン刑務所の描写スタイルは、荒木飛呂彦が故郷（仙台市）から東京に仕事場を移した直後の最初の漫画作品『バオー来訪者』（1984年末から85年初頭に執筆）における悪しき医科学軍事組織「ドレス三陸海岸研究所」（仙台市近辺の沿岸地域）の地形描写とほぼ同一です。16年もの長い期間をへだてて、アメリカの東南地方と日本の東北地方の双方において、ほぼ同一の地形描写をおこなう作者、荒木飛呂彦は、海と陸との自然的（人間的）連関性に、ある種の入念な意識をもっていることの証ともなります。（『ジョジョの奇妙な冒険パート6　ストーンオーシャン』［集英社］第3巻、69頁）

ペイスシップ／スペイス・シャトル）が打ちあげられていました。

そしてパート6の最強最悪の「敵」プッチ神父は、イタリア系アメリカ人として「天国」と称される宇宙（天空）の存在様態を観想するカトリック教「神父」です。パート6のフロリダにある宇宙船発射場の名称「ケネディ宇宙センター」の由来は、一九六三年に暗殺（射殺）されたジョン・F・ケネディ大統領の名前にあります。ケネディはまたアイルランド系であるがゆえに米国史上初のカトリック信徒大統領でした。

プッチ神父は、全人類に「天国」をもたらすためには、主人公たちのみならず、自分の弟もふくめた大勢の人間を殺害してもしかたがないと考える最大の「スタンド」能力者です。そして、その最終手段として地上の「引力」を破綻させる能力を発揮します。

つまり、宇宙船打ちあげのさいの最大テクノロジーは地球の「重力／引力」からの脱出機動力ですから、フロリダにおける宇宙船発射場と刑務所の地理的近接性において、人類に「天国」をもたらすことを祈願（実践）するプッチ神父は、パート6の壮大な結末部ではケネディ宇宙センター近辺の重力／引力そのものを部分的に崩壊させせます。

したがって、「神父」「刑務所」「宇宙船発射場」、この三つのポイントの連結性は以下のようになります。

まず「刑務所」内の「神父」は教誨師として、殺人犯（むろん政治的／宗教的権威下におい

て殺人を犯してもかまわない「軍人」は例外）などの囚人精神の「浄化」をはかるために存在します。そして第二次大戦後、「宇宙船（スペイスシップ）」が広大なる宇宙を飛翔（ひしょう）（冒険）する卓越たる運動媒体とみなされるとき、それは宇宙（世界）の創造者たる「神」と人間の近接性を精神的にはかる「神父」とむすびつくことになります。

興味ぶかいことに、パート6結末部において「天国」によって人類に「幸福」をもたらそうとするプッチ神父による壮大な「地球（ケネディ宇宙センター近辺）の無重力化」のまえに、すでにパート6前半でも、徐倫と彼女の仲間の「スタンド」ウェザーリポート（その時点では、まだ彼がプッチ神父の実弟だということは読者にはわかりません）は、刑務所内（閉鎖空間）を「真空化／無重力化」する敵の「スタンド使い」ラングによる戦闘シーンにまきこまれます（真空化の防御（ぼうぎょ）としてウェザーリポートは「雲」による「宇宙服」を徐倫にあたえます）。

そこで鋭敏な読者なら、なぜ荒木飛呂彦がパート6でフロリダの「刑務所」を舞台にしたのかがわかります。「グリーン・ドルフィン刑務所」からそう遠くない場所にある「ケネディ宇宙センター」は、いわば大気圏外を飛翔する宇宙船内の真空化と無重力化をはかる施設だからです。

プッチ神父はパート6結末部で地球の「引力」を部分的に破壊しますが、そのエンディングよりかなりまえに、徐倫の仲間（当初はプッチ神父の部下であった女性像化されたプラン

クトン集合体）が殺害されたとき、彼女は蜃気楼のごとく希薄化しながら、風と雲にささえられて大空に舞いあがって（いわば「昇天」化しつつ）、仲間たちに別れを告げます。それはまたプッチ神父による地球の無重力化（脱引力化）によって、いわば「天国」を人類にもたらすという「奇妙な」思惟と能力にも連関することになります。むろん『ジョジョの奇妙な冒険』全パートにおいて、主人公の仲間たちが死んだときは、かれらの姿は水蒸気のように大気に上昇して小さな積乱雲のように実像化して見えます。すべての動物（生物）は古代、海水から誕生したのですから、海と空は地球上で密接に多様連係します。

また前述のように、ケネディ宇宙センターの広大な敷地とパート6（「ストーンオーシャン」）のそれなりに広い刑務所の敷地は、ともに海岸沿いにあります。そして浅瀬の湿地帯にかこまれている刑務所では、座礁をさけるために普通の船はつかえないので、特異な小型船（日本ではプロペラボートと呼ばれていますが、アメリカではエアボート［airboat］と呼ばれる船）を滑走させます（図3）。それゆえケネディ宇宙センターとグリーン・ドルフィン刑務所は、大気とかかわる現代的「船艇」（宇宙船と風圧推進機船）においても連繫することになるわけです。それはまた前述の主人公の仲間ウェザーリポート（気象通報）という「奇妙な」スタンド名をもつ不可解な二面的性格人物とも連関することになります。

ウェザーリポートは当然、雨をふらせる能力ももちます。大空を舞いあがって大気圏外

(「仮想的」天国)へと飛びだす有人ロケットが「宇宙船」と呼ばれたのも、そもそも雲海をこえていくからでしょう。フロリダのような(亜)熱帯半島をとりかこむ大洋(オーシャン)からは大量の水蒸気が大空へと舞いあがって白雲や黒雲となります。その雲粒は風に流されながら雨粒(降水)へと変化します。それが白波や黒波にゆれる広大な蒼海(水面)に浮かびながら風に流される「帆船」との壮大な自然と人工の類縁性ともなるでしょう。

さらにパート6がアメリカ東海岸を舞台とする最大の理由は、前述のように、超弩級(どきゅう)漫画『ジョジョの奇妙な冒険』のパート1が、一九世紀末(一八八〇年)のイギリス最盛期を舞台とするからです。そのエンディングはイギリスからアメリカの彼方(東海岸)へとわたる外輪船(帆船と汽船の合体船)の爆発炎上で終わるのですから、アメリカ合衆国がそもそも大英帝国から離れた元イギリス人を中心に建国された以上(当時のアメリカ人口の約六〇パーセントがイギリス系です)、アメリカ人(イギリス人移民)と日本人の血縁関係からパート3がはじまり、パート6においても混血(ハイブリッド)主人公(空条徐倫(ジョリーン))を設定し、アメリカの一地方を舞台とするのも、パート1の物語設定からの確固たる連繫(れんけい)ということになります。

†パート間の運動カデンス

ところで、『ジョジョの奇妙な冒険』パート4(「ダイヤモンドは砕けない」)は、人も車も

まばらな日本東北部の優雅な「杜王町（もりおうちょう）」が舞台です。美しい街路樹が立ちならんだ、この静かな街には、いろいろな種類の住宅（偽洋風建築、西洋建築、近代和風建築など）も整然とならんでいます。

そしてパート4の登場人物たちは、それほど広くもないこの海洋沿（オーシャンぞ）いのすてきな町から基本、外に出ることはありません。その点で、前述のパート6（「ストーンオーシャン」）のフロリダ半島沿岸の刑務所とその近辺のみで展開する物語と合致します。しかも当然のように、パート4でもパート6でも、空間的にも精神的にも読者はいっさい閉塞感（へいそくかん）を感じることはありません。なぜなら、『ジョジョの奇妙な冒険』（とりわけパート3以降）では、多種多様な人間たちの錯綜した交流／交戦（既存の概念や意識をこえることになる壮大な「現実世界」の動態性（どうたいせい））が提示されるからです。もっとわかりやすく言えば、パート6が大きな半島の一角を物語舞台としながらも、そこで人類の歴史的本質と「世界」（宇宙）全体の概念の拡大思考がなされるからです。

いっぽう、パート3（「スターダストクルセイダース」）とパート5（「黄金の風」）では、主人公たちはそれぞれ海外への（海外での）長距離移動をはかります。もっとも、パート5はイタリア国内各地を主人公たちが移動しつづけるという物語設定で、たほうパート6はフロリダの海岸沿いのごく部分的移動しかしないという設定では大きな異質点をもちますが、

にもかかわらず両者は大きな共通点ももちます。つまり、ともに海岸線におおわれた巨大半島が舞台であるという地勢的共通点です。

　要するに、荒木飛呂彦はパートの転換（接続）ごとに、主人公たちの「小移動」と「大移動」の運動カデンス（抑揚）を強調するわけです。その端的な例は、パート6（「ストーンオーシャン」）とパート7（「スティール・ボール・ラン」）との連関性にあります。パート6は広大なアメリカ大陸における二〇一一年の巨大半島フロリダ州の一端のみを舞台にします。それと対照的に、パート7では西部開拓時代がおわる一八九〇年（それはパート1のエンディングで、ジョジョとディオが外輪船でイギリスからアメリカにわたっているときに海底に沈んだ年の翌年）に、北米大陸横断（すでに大陸横断鉄道は完成している時期ですが、そうした科学産業期以前の人類の歴史において長いあいだ運動媒体として利用されてきた動物たる「馬」による大陸横断）によって物語舞台は、同じ合衆国においてもいわば新天地的に雄大化します。むろんパート間の空間的物語設定のカデンスにもかかわらず、物語の本質は全パートにおいて人間精神の拡充性と緻密性と変異性を密接に展開しつづけます。

　各パート間の主人公たちの血縁的同質性と舞台設定の異質性を精妙にアレンジすることによって、本作は読者の関心をさらに高めることになります。なぜなら卓越した本超長篇漫画は、小説や演劇や絵画や活人画や写真や映画同様、人間が存在する空間（自然や人工の

場所）がいかに人間の心身コンセプトに多大な影響をあたえるのかを暗黙的に高画像で表現するからです（なお絵画と写真と映画と小説と音響の芸術的連関性、および人間のための運動媒体たる列車と馬の動態的関係については、拙著『列車映画史特別講義　芸術の条件』［岩波書店、二〇一二年］を参照ください）。

第三章 「奇妙な」杜王町空間

†スタンドの再定義

物語の舞台が一箇所（広くも狭くもない町）に限定されていながら、パート4（「ダイヤモンドは砕けない」）の美しくも「奇妙な」杜王町は、わたしたち読者の想像力をはるかにこえた錯綜した空間構造となっています。それゆえ、パート4全体は漫画像（画面）的にもすこぶる魅力的です。限定的空間内にもかかわらず、さまざまな登場人物（住人）たちが多種多様にして「奇妙な」個別的生活様式を展開します。しかもパート4は、日本人読者にとっての日本独自の局地性を精妙に破綻させますから、現在の『ジョジョの奇妙な冒険』全八部中（パート8は現在執筆中）、もっとも「奇妙な」パートだということにもなります。

その理由のひとつは、杜王町は日本の太平洋沿岸近辺の東北郊外の新興住宅街というこ

虹村兄弟　その②

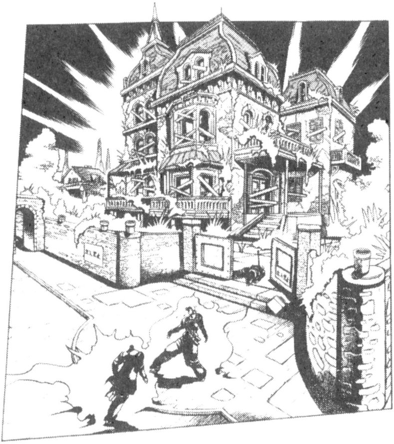

図7　杜王町におけるアメリカのヴィクトリアン折衷様式をおもわせる古典的屋敷。これは虹村兄弟がつかう婉曲的「空き家」ですが、後述の漫画作家、岸辺露伴も、ほぼ同じスタイルの美しい家屋に住んでいます。(『ジョジョの奇妙な冒険』[集英社] 第30巻、8頁)

とになっているのですが、そこには現実にはありえない、おどろくほど多様な伝統的住宅が林立しているからです。そして、いろいろな意味で「非日常的家屋」と言わざるをえない室内で「奇妙な」闘いがくりひろげられるのがパート4の最大の特徴となります。

たとえば杜王町には、日本国内で見かけることなどまずありえない、アメリカン・ヴィクトリアン折衷様式をおもわせる古典的屋敷が建っています(図7)。その西洋住宅の構造

的特徴は、ポーチ（玄関に隣接する屋外に面した広い屋根つき木造ヴェランダ）や、小さいながらも尖塔（せんとう）のように見える四階の小部屋などです。しかもそこは古くなった「空き屋」です。その廃屋（はいおく）のなかで東方仗助（ひがしかたじょうすけ）（パート4の主人公）は「奇妙な」スタンド使いと闘います。

その家屋内戦闘シーンのまえに再確認しておきたいことがあります。「スタンド」とは「本体」の「代体（スタンドイン）」の略称でもあるという解釈も可能なのでしょうが、むろん『ジョジョの奇妙な冒険』における「奇妙な」形態描写たる「スタンド」は、単純に人間身体の「代役」として表現されることはありません。それは人間の身体と精神の錯綜（さくそう）性が「奇妙な」代替身体（スタンド）をとおして精妙に視覚化されるがゆえに画期的描写ということになります。じっさいパート5終盤では、「最大最悪の敵」ディアボロが発言する「精神力」には「スタンドりょく」というルビ（ふりがな）が記されるのですから。

さらにまた「スタンド（代体）」は、後述のように（図10）、ときおり「本体」となかば一体化（重層化）されますから、従来の伝統的漫画における「分身」とか「変身」とかいった概念からも距離をおきます。事実、『ジョジョの奇妙な冒険』パート1執筆開始時の約二年前に連載されていた中篇漫画『バオー来訪者』（パート4と8とほぼ同じ地理設定）の主人公さえも、基本「変身」しながらも、ときに「変身」しないまま超能力を発揮するという点で独創的でした。人間の現実生活は単純に言えば、幸福（安全と安寧（あんねい））と不幸（外的危険

と内的苦悩）といった二面性が支配的なのですから、「スタンド」とは人間の毅然たる心身的一元性をも意味することになるわけです。

†家屋内バトルフィールド

パート4の主人公、東方仗助は、前述のアメリカのヴィクトリアン折衷様式をおもわせる屋敷内にさそいこまれ、仄暗い室内を一見したとき、びっくりします。身長二五―三〇センチくらいの小さなアメリカ軍人たち（彼らがのりこむ戦車やヘリコプターも精密な小型プラモデル以上の現実感をもちます）が実弾でおそってくるからです。身長一八〇センチほどの東方仗助は、このリアルでありながらも、人間の顔とは異質な、公然たる現代西洋ミニアチュア軍人たちを「G・I・ジョー人形みたい」だと言います。「G・I・ジョー人形」とは、一九六〇年代初頭にアメリカで販売開始され、日本にも大量輸入された、それなりにリアルな男の子用のアメリカ軍人人形玩具です。

したがって、唐突なミニアチュア軍隊による襲撃も、『ジョジョの奇妙な冒険』全体がつねに非現実的表象を、リアリスティックかつマニエリスティック（ないしはイリュージョニスティック）な画像によって奇抜に提示しつづける以上、驚愕的でありながらも「現実」的描写たりえます。なぜなら北米大陸でなら、現在も見ることのできるヴィクトリアン折衷

様式を想起させる（日本にはありえない）屋敷の室内に、めくるめくミニアチュア・アメリカ人軍隊および兵器（精巧な小型模型をおもわせるスタンド）が突如、出現するのは、その屋敷の外観がアメリカ的だからということにもなるのでしょう。

しかも、それほど広くもない屋敷の内部フロアは、長身の東方仗助におそいかかるアメリカ軍人たちがあまりにも短身なので、そこは文字通り（画像通り）広大な「戦場（バトルフィールド）」と化します。それゆえ、この一見、無作為（むさくい）におもえた美しい日本の小さな町に古典的西洋住宅が建てられているという「奇妙な」事実において、友人を救うために、その屋敷のなかに主人公（東方（ひがしかた））がはいると、そこは厳密たる東西混淆体（こんこうたい）となるわけです。というのも『ジョジョの奇妙な冒険』のパート3から6の主人公たちは、半世紀ほどの単位で、アメリカ人（西方（オクシデント）イギリス人移民）と日本人（東方（オリエント）民族）、その他の国民の混淆（こんこう）血統で構成されるからです。

そのうえで本パート4冒頭部でも、パート3以降の冒頭部同様、古典的西洋住宅のなかで主人公が戦ったスタンドの相手（虹村兄弟）とは、「スタンド」の共存意識をとおして友情がむすばれることになります。

したがって、そのパターンとは対照的に、パート4前半で初登場しながらも、主人公たちとの、たんなる壮絶な闘いにとどまらない、不気味にして錯綜（さくそう）した、ほとんど優雅的葛

藤とまで言えそうな「最強最悪のスタンド使い」吉良吉影（奇矯なる連続女性殺人犯たるハンサムな中年男性）の描写はじつに繊細かつ大胆です。

しかも吉良吉影は当初、前述の古典的西洋屋敷とは対照的な近代和風屋敷に住んでいます。彼は杜王町の住人のひとりたるがゆえに、主人公の仲間たちとの「奇妙な」現実的葛藤をとおして、杜王町の住人たちと螺旋状に連結しつづけます。たとえば杜王町の若い女性たちを殺害しつづけるだけでなく、主人公たちの追跡から逃がれるために、みずからの容貌を変えて赤の他人たる若い子連れ女性の家に夫（父）として同居します。

また吉良吉影の当初の住居は、切妻式（「三角形」風の）瓦屋根、和風庭園を見わたせる、家を取りかこむような広い木造廊下、そこから障子をひかれた広い畳部屋の、現在の日本ではかなり少なくなっている美しい古典的日本家屋です（図8）。

それは前述の古いヴィクトリアン折衷様式建築が日本ではまず建造されないのと対応するかのようです。この近代和風建築のなかで、亡父（幽霊）が連続殺人犯たる息子（吉影）を助けるために主人公たちを殺そうとします。

くりかえしますが、パート4ではエンディング（杜王町の路上）以外、「奇妙な」家屋内格闘が数多く描写されます。そのなかで、もっとも傑出した例は、パート4後半における杜王町郊外の高い「送電鉄塔」じたいを家屋化（自宅化）した「奇妙な」スタンド使いとの格

闘シーンです。なぜなら送電鉄塔は単純な斜線鉄枠と水平線鉄枠で構成されていますから、後述するように本パート4が「斜線齣割り」を洗練化する以上、「奇妙な」屋外家屋たる「送電鉄塔」の斜線構成と、それをかこむ漫画の「斜線齣割り」とが一体化することによって、わたしたち読者にとっては「斜形」そのものが圧倒的に強調されるからです。そして

図8　吉良吉影が少年期から、両親が亡くなったあとの中年期、主人公たちに追われるまで住んでいた美しい古典的日本家屋。（『ジョジョの奇妙な冒険』［集英社］第39巻、110頁）

このパート4後半における家屋とは言えない高い鉄塔を自宅化している「奇妙な」スタンド、スーパーフライとの家屋「内外」空間での闘いが、パート4のエンディングにおける「最大最悪の敵」吉良吉影との屋外路上での壮絶な闘いへと延長するわけです。

†家屋骨組と漫画枠組

話を吉良吉影の実家（近代和風建築）にもどすと、現存しえない「幽霊」であるためか、亡父は写真内存在（いわば「家族アルバム」の延長線上）として主人公たちにせまってきます。しかも従来の物語では、「幽霊」は自分を殺した相手に復讐（ふくしゅう）するために夜中（薄暗闇（うすくらやみ））にあらわれるパターンが支配的でしたが、荒木飛呂彦は、そうした「明／暗」、「生／死」の二元論も廃棄します。写真は映画（モーション・ピクチャー）とはちがって、静止画像（スティル・ピクチャー）とみなされますから、主人公たちが吉良家の屋敷内の様子をさぐるために一瞬、写真から目をそらすと、その隙（すき）に写真に写っている吉影の亡父が、同じ写真に写っている仗助と承太郎の背後に近づいてきて（ふたりを殺そうとし）ます。

漫画も写真同様、二次元的静止画像であるにもかかわらず、「齣割り」（画像配列）によって動画的アスペクトをもちえます。それは映画テクノロジーの起源たる写真が齣撮（こまど）り配列によって動画化しはじめることとほぼ同じことになります（アメリカにおけるイドウィア

ード［エドワード］・マイブリッジによる走行馬の連続写真撮影の歴史的意義については前述の拙著を参照ください）。

漫画は静止画像にもかかわらず、齣割り配列によって読者にモーション（運動）感覚をあたえます。漫画の齣のなかと写真の枠組のなかで、主人公たちを殺そうと伝統的日本家屋の骨組内を「動いてくる」幽霊（亡父）。漫画の齣割り、写真の枠組、そして家屋の骨組の重層性による新奇なる幽霊表象によって、超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』のなかでも、これはもっともホリブル（恐ろしげ）な、かつ夢魔的なシーンとなります。

重要なことは、『ジョジョの奇妙な冒険』における殺害描写は、パート1とパート7をのぞけば、金銭欲や悪欲や政治的／宗教的理念とはほぼ無縁だということです。むしろ精神障害者と言わざるをえない「殺人者」たる息子（吉影）を救うために主人公たちを殺そうとする「亡父（幽霊）」のように、「奇妙な」愛情関係が強調されるわけです。そうした親子の情愛が殺人行為とむすびつくのは、前述のパート3における主人公たちがＤＩＯを殺さなければならない基本的理由（承太郎の母親［ジョセフの娘］を救うため）とほぼ同じことになります。

『ジョジョの奇妙な冒険』に登場する厖大な「悪人」たちは、ほぼ全員、それぞれの個性が明確に描写されるという点において、本作は画期的漫画たりえます。なかでも特異な

「悪人」パターンは基本、二種類となります。すなわち精神障害におちこんでいるか、あるいは人類全体に「幸福」をもたらすためには「悪しき」行為もさけられないという壮大な理念をもつかの、いずれかです。その点で、長年つづいている単純な善悪二元論的物語漫画から本作は距離をおくことになります。その端的な証（あかし）は、つぎの項目で補填（ほてん）します。

†幽霊と殺人

杜王町における吉良吉影（連続女性殺人犯）は、パート4エンディングでの壮烈な闘い（精緻な描写）ののち、主人公たちに道路上でたおされた直後、たまたま到着した救急車にひかれて死亡します。それから「奇妙な」ことに、元気になったと喜ぶ吉影は自覚なしにすでに「幽霊」化しており、かつて自分が最初に殺害した若い女性の「幽霊」と遭遇（そうぐう）し、いわば彼女によって再度、殺されます。

生者が死後、「幽霊」化することで、ねじれた生と死のリサイクルとして、「奇妙な」心身的変様を経験したためなのか、パート4初出の吉良吉影は、荒木飛呂彦の最初期の短篇漫画集『ゴージャス☆アイリン』から一二年後に刊行される、すぐれた短篇集『死刑執行中脱獄進行中』（集英社、一九九九年）の三分一以上をしめる短篇漫画「デッドマンズQ」の新たな主人公となります。しかも、そこではパート4の精神障害者的「悪人」としての吉

良吉影イメージはほぼ完全になくなります。

荒木飛呂彦は、この短篇集の「あとがき」で「死んだあとも心の平和を願って、精神的に生長していこうとする主人公の行動を、スケッチ風に描いた」と記しています。じっさい、この短篇二部作漫画「デッドマンズQ」では、吉良吉影はかつての父親同様、「幽霊」として登場しながら、生きていたころとくらべれば「悪人」というよりも「善人」と呼んでもよいほどの様変わりです（彼の姓名に、あらかじめ「吉（きち）」と「吉（よし）」が二個もあるのは、そのためなのでしょうか）。吉影の「幽霊」としての冥府（めいふ）生活は、あたかもかつて亡父＝幽霊が息子（吉影）を助けるために主人公たちを殺そうとした事実を想起させます。つまり、「幽霊」たる吉影は時効成立直前の悪辣（あくらつ）たる児童殺害犯を殺すのです。

ということは、吉良吉影は生者であろうが死者（幽霊）であろうが、連続殺人者であることに変わりはないということになります。その意味では、彼はパート4の主人公（東方仗助）たちに倒されたのち偶然、自動車事故で死亡したあと、人生の意義を反省して新たな行動にうつろうとする二元論的精神変化の自覚的「幽霊」ではいっさいありません。なぜなら吉影は「幽霊」たる亡父や、自分がかつて殺害した若い女性の「幽霊」、ないしは一般的物語における他の多くの「幽霊」とはちがって、自分が生きていたころの記憶をいっさいもたないという点において、従来の伝統的幽霊には見えない特異な「幽霊」にすぎませ

んから。
つまり、この点においても荒木飛呂彦の漫画作品は善悪二元論的イデオロギーから距離をへだてざるをえません。生きていたころは「悪人」(殺人犯)だった吉良吉影が、死後、「幽霊」になって新たにおこなう溌剌たる「善意」的行動も、しょせん「殺人」嗜好の持続にすぎないのですから。それゆえ本短篇漫画「デッドマンズQ」は、『ジョジョの奇妙な冒険』パート4の一種の画期的続編でありながら、生者の宗教的瞑想を表現することもありません。彼岸(あの世/悟りの境地)と此岸(この世/迷いの境地)という虚構的二元論に依拠することもなく、生/死二元論をこえた「行動」的、「動物」的、「精神」的人間本性が、「悪人」(殺人犯)を殺す「幽霊」吉影として提示されるだけです。この「幽霊」吉影が「幸福」たりうるとすれば、自分が生者だったときには、特異な性(生)的「欲望」にとらわれていたがゆえに「連続女性殺人犯」であったという事実を忘れているからにすぎません。
『ジョジョの奇妙な冒険』には少なからぬ幽霊たちが登場しますが、前述の吉良吉影の亡父が主人公たちを殺そうとするシーンは、ひじょうに高いレベルの恐怖感を読者にあたえます。しかし荒木飛呂彦の描く幽霊は、楳図かずおの傑出した恐怖漫画のように凄絶な表情(気味悪さ)を示すことはありません。
荒木飛呂彦は独創的手法と新奇な概念で長年、漫画制作をつづけること(多様な登場人物

たちの心身表象を深化すること）で、みずからの精神的渉猟（しょうりょう）を実践しているようにおもわれます。それゆえ、そこに敬虔（けいけん）さ（自己主張の強調回避）がないわけでもありません。とりわけパート4の「最強最悪のスタンド使い」の名前が「吉良吉影」であることは、だれもが気づくように、少年時代からつねに「現実」の「影」にひそんできた彼の人生において、死後、「幽霊」化して初めて世界の「影」に本格的にたたずめるようになった吉影は、自覚なしに（また客観的理性もなしに）、「悪人」から「善人」へと変化したように見えるだけですから（「悪人」を殺すだけにすぎない「幽霊」は「善人」とは呼べないのですから）。

したがって善悪二元論的パターンにたいして斜めに思考／表象する荒木飛呂彦は、伝統的宗教観にもとづくことなく、生者と死者という単純な二元論を軽やかに否定することになります。

†リアリズムとイリュージョニズムの接合

パート4の特異なスタイルは、多様性にとんだ伝統的家屋内のいたるところで、読者をまどわせる奇想にとんだ葛藤／格闘がくりひろげられる点にあります。そうした家屋内での心身活動の変幻は、親子関係／夫婦関係の非通常的な情愛描写をおこなう『ジョジョの奇妙な冒険』の主題を現実的に強調することにもなります。

つまり、伝統的木造家屋という共通点をもつ異質なふたつの建造物（西洋建築と東洋建築）が同じ杜王町にあるということ。そのようなリアリスティックな二種類の屋敷が日本の小さな街に共在することなどありえませんから、「杜王町」じたいが「異種混淆体」（複数様式のコラージュ）、あるいは「リアリズム」（鉄筋コンクリート主流の現代建築期に残存されている東西の異質な古典的木造家屋）と「イリュージョニズム」（東西の古典的家屋が日本の同じ町なかに現存することの幻惑感＝迷妄感）の厳密な接合空間となります。

そうした驚異にみちた漫画空間構成が、伝統的規範文化にもとづいたうえで、家屋内擬似家族（幽霊亡父と殺人息子、仮想的親子／夫婦）関係をとおして独創的画質感にたっします。それは卓越した格闘描写とともに、わたしたち読者を心底おどろかせ、かつ心底たのしませてくれます。

さらに、そうしたマチエールは、意図的であれ無意識的であれ、生き生きとした作者（荒木飛呂彦）自身の想像力＝創造力によって読者を圧倒する精妙な主題系へと連繋します。そうした数々のすばらしい側面ゆえに、現在『ジョジョの奇妙な冒険』は世界最高水準の漫画作品たりうるわけです。

第四章 革新的な漫画スタイル変様

†斜線と曲線によるマニエリスム漫画化

『ジョジョの奇妙な冒険』最大の特徴は、長年、伝統的漫画パターンから、それほど距離をおくことのなかった他の現代漫画とはちがって、主要人物の心身表象を絶妙なマニエリスム漫画へと変様させた点にあります。それによって本作は、革新的漫画として読者の視覚力と想像力を美的狂乱へとひきこみます。この最大の特徴については、すでに拙著『表象と批評　映画・アニメーション・漫画』（岩波書店、二〇一〇年）の第五章（『ユリイカ』荒木飛呂彦総特集号［二〇〇七年一一月臨時増刊号］に掲載された拙論「法外なもの、不均衡なもの、否定的なもの」の改稿版）でくわしく論じていますが、『ジョジョの奇妙な冒険』におけるマニエリスム的スタイルのすばらしさについて、再考察してみましょう。

物語漫画『ジョジョの奇妙な冒険』は、ルネサンス期絵画（一四世紀―一六世紀初頭）からバロック期絵画（一六世紀末以降）への「過渡期（一六世紀）」におけるマニエリスム芸術絵画と、ある種の同質性をもちます。しかし『ジョジョの奇妙な冒険』がいかにマニエリスム物語漫画として、世界（日本）漫画史上、独創的な「形式と内容」をもちえているのかということについては、いまだ明確に考察されていませんので、その点をくわしく確認してみましょう。

まず超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』全パート中で、最大のマニエリスム的特性をもつのがパート5（「黄金の風」）です。そしてパート5の冒頭部でも、前述のパート4冒頭部同様、のちに仲間となるふたりの主要人物（主人公ジョルノ・ジョバァーナと副主人公ブチャラティ）が、当初、それぞれの特異なスタンド能力で激発的に闘います。

しかしパート5では、杜王町のみを舞台とするパート4とはちがって、前述のように、主人公たちはイタリア各地（ヴェネツィア、フィレンツェ、ローマ、カプリ島、サルデーニャ島など）をつねに移動しつづけます。したがって、パート5前半における格闘空間も、パート4のような静態空間（家屋）内ではなく、ほぼ動態空間（運動媒体＝乗り物）のなかということになります。つまり、若き主人公ジョルノ・ジョバァーナが青年ギャングスター（ブチャラティ）と出遭い、闘う場所は、坂道をのぼるケーブルカーのなかということになりま

す。そしてそれがパート5全体の動的マニエリスム表現の圧倒的兆候となるのです。というのも、ケーブルカーは丘陵地の傾斜路を一直線で移動する乗り物なのですから、車体じたいが路面電車などとはちがって傾斜構成されています。つまり、車内のフロアも平坦ではなく坂道＝階段同然なのです。

マニエリスム漫画『ジョジョの奇妙な冒険』は、身体描写や暴力描写や自然描写や精神描写に精妙な歪曲性（斜線と曲線の混淆）を導入します。それによってリアリズム（現実主義）とイリュージョニズム（迷妄主義）が共存し、いわば「波紋／幽波紋」の大胆な奔流と細密な湧水で絶妙な振動的バランスがとられることになります。さらに漫画媒体の基本様式たる「齣割り」も、前述のようにパート3結末部から巨大斜線化し、それはパート5において頂点にたっします。

つまりパート5では、古典的漫画における垂直線と水平線による「縦横線の齣割り（長方形や正方形）」から「斜線齣割り（斜形）」へとほぼ完全に移行します。それによって、パート5冒頭部のケーブルカー内での、ふたりの主要人物の格闘（運動）描写は、たんに傾斜路（坂道）をのぼる運動媒体とのモーション的合体のみにとどまらなくなります。車体の内部構成さえもが斜体なのですから、パート5全体が基本つねに斜線によって齣割り化され、さらに主要人物たちの身体じたいも斜形化（歪曲化）されることによって（図9）、均衡

性と不安定性がみごとに融合される傑出したマニエリスム漫画となるわけです。いわば調和と不調和が二項対立しないまま合体するのです。
それによって主要人物たちのみならず、わたしたち読者自身もまた、おどろくべき精神的傾斜化にのめりこみます。『ジョジョの奇妙な冒険』は、このような傑出した漫画的マニエリスム化によって、世界（日本）漫画史上、圧倒的な芸術作品となります。

図9　細長い斜線で二齣に区切られた一ページの右側に主人公ジョルノ・ジョバァーナ（画面手前）と副主人公ブチャラティ（画面中央）がケーブルカー内で出遭うシーン。ジョルノの背中もそうですが、とりわけブチャラティの背中が極端に「猫背（ねこぜ）」化されています。それによって、漫画齣割りの斜線とケーブルカーの斜面フロアの遠近法（パースペクティヴ）とともに、パート5における漫画像の革新性（斜線と曲線の繊細かつ大胆な統合による堅固かつ柔軟な描写力）が端的に示されます。（『ジョジョの奇妙な冒険』［集英社］第47巻、163頁）

パート4では、前述のように杜王町のさまざまな住宅（静態空間）内での格闘描写が強調されるのにたいして、パート5では主人公たちのイタリア国内移動にともない、「ケーブルカー」、「ヨット」（カプリ島へわたる小型帆船）、「コンテナ・トラック」（カプリ島の寄港地から山道をのぼる車）、「特急列車」、「自動車」、「小型ジェット機」など、運動媒体（動態空間）内での格闘描写がつねに強調されます。

たとえば潮風（しおかぜ）に吹かれる「ヨット」の三角形の帆布（はんぷ）も斜線と曲線の両面性をもちますし、その堅固な船体すらもブチャラティの「スタンド」能力（あらゆるものを開閉するジッパー「ファスナー」）によって、まるで柔らかい服のように船が斜線的かつ曲線的に切りさかれます。ヨット上の見えない部分をブチャラティはジッパー・スタンドによって切り開いて、海洋運動媒体（小型帆船＝ヨット）内の見えない敵をさがしながら闘いが展開します。

その後、ヨットが美しいカプリ島の港に着くと、主人公たちはヨットから降りて、丘陵の斜道（坂道）を走行する「コンテナ・トラック」の屋根のうえで別の敵と闘います。つまりパート5は、漫画という本来は静止画像媒体にすぎないものに、二重の運動性（運動媒体上での格闘運動）を斜線的かつ曲線的に、マニエリスティックに強調描写するわけです。

つぎに、本パート5の最高の運動媒体における、もっとも「奇妙な」シーンを見てみましょう。斜線と曲線が精妙に融合しながら、最大の陸上「運動媒体（乗り物）」内でのおどろくべき「格闘運動」の描写。それが本マニエリスム漫画の卓越した特性を、わたしたち読者に実感させてくれます。

それはフィレンツェへ時速一五〇キロで走行する「特急列車」です。主人公たちは、敵の「スタンド使い」たちから身を隠すため、列車内の座席の下を這いまわるスタンド化された小亀の甲羅の一角（高級室内化された小空間）内に縮小化してはいります。それは特急列車（高速運動媒体）のなかの小亀甲羅（低速運動媒体）という、対照的な二重運動媒体のなかに主人公たちは存在するということになります。その点においても、いかにパート5がパート4と異なるように緻密に構成されているのかがわかります。しかし、そうした異質性を踏まえながらも、エンディングではパート4と5はともに明確な共通点をもちます。具体的に言えば、前者は杜王町の中心街路で、後者はイタリアの首都ローマのコロッセオ（円形闘技場）周辺の中心街路で、それぞれ主人公たちと「最大最悪の敵」との「奇妙な」闘いが提示されます。つまり荒木飛呂彦は、超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』全パー

ト間をリズミカルに変様連繋させるわけです。
さて同じ列車に、ふたりの「敵」たちも乗りこみ、主人公たちをさがしだして殺そうとします。そのふたりの「敵」のうち、たいへん興味ぶかいのが、自分のIQも戦闘能力もやや低いことを自覚するがゆえに、兄貴格の仲間プロシュートの助言にしたがって、みずからの「スタンド」能力の活性化をはかろうと努力する「悪人」ペッシの精神表象の相対的厳密さです。主人公たちがたまたま出くわすこの「敵」の心身の葛藤が、これほど「現実」的に表現されるのは、『ジョジョの奇妙な冒険』最大のパート5でも、このシーンのみということになります。
むろん、この自省的「敵」ペッシのスタンド能力そのものも大変おもしろい描写となります。それは特異な「釣り竿（釣り糸／釣り針）」をとおして、走行列車の別車輛内にいる主人公たちを捕獲殺害しようとする能力です。
なぜなら列車は基本、長い車輛編成から成りたつ運動媒体ですから、「釣り竿」スタンドは、列車が鉄道（線路）上をカーヴ走行すれば、くねくねとくねる長い連結車輛にも十全に対応しうる、くねる武器（長い釣り糸の先の鋭い釣り針）だからです。しかもそれが「釣り竿」である以上、別の車輛まで伸びる「釣り糸／釣り針」は、車輛間のドア平面上に「ポチャァーン」という擬音表示とともに小さな「波紋」（水の輪の広がり）を発生させながら

（「海水と船舶と波紋」の主題系の一環）、まるで釣り針が水面（みなも）にはいるかのように垂直ドアを通過して別車輌へと急速に伸びていきます。それゆえ、それは走行列車内の「武器」として、きわめて「奇妙な」斜線的／曲線的スタンド能力だということになります。こうした釣り竿は前述のカプリ島をめざして海をわたるヨット（小型帆船）では使用されていなかったという意味でも（むろん、ごくふつうの釣り糸と釣り針はわずかに提示されていますが）、たいへん奇抜な戦闘表象ということになります。

たほう、特急列車内の「敵」と闘うさいの副主人公ブチャラティは、つねに自分の身体も相手の身体も、またあらゆる物体も切りさきつつ結び合わせる「ジッパー（ファスナー）」の「スタンド」能力を実践（じっせん）しますから、この「ジッパー能力」も「釣り竿能力」同様、斜線と曲線の融合と密接にむすびつきます。それゆえ、さらにおどろくべきことに、漫画の「齣割り」もまたこのシーンにおいてのみ、例外的なかたちとなります。つまり「齣割り」は、ジッパーのスライダー（ファスナーの開閉時に指をつかって引っぱる小器具）の形状となるのです。その曲線と斜線から構成される、楕円（だえん）形とも異なる「スライダー形齣割り」のなかにブチャラティ本人やその他の対象も描かれます。

さらに副主人公ブチャラティは、走行列車内の床と壁をジッパー能力で「三角形」に切りさいて（パート5の「齣割り」は基本すべて「斜形」ですから「三角形」の漫画像とも合致し

ます）、走行列車内から屈強な「敵」プロシュートとともに転落します。しかし、その瞬間、前述の「釣り師」ペッシが仲間を救うために、すばやく「釣り糸」を伸ばしますが、車輌外のふたりの転落者たちの、いずれが自分の仲間であるのか正確に判断できないため、「敵」であるブチャラティを「釣り糸」で救ってしまい、疾走列車から転落した仲間を救うことに失敗します。

つまり、パート3の主人公たちをおそう「敵」たちは基本、みずからのスタンド能力に確固たる自信をもっていたのですが、パート5になると、その点においても大きな変化が生じるわけです。ふたりの敵の「スタンド使い」は、相互に援助し合いながらも、「釣り師」のほうはつねに相対的にスタンド能力をうまく発揮できないため、みずから苦悩します。

主人公たちのみならず、悪しき者たちの精神表象も重層化され（内心の動揺や精神障害など）、斜傾化され、その点でも『ジョジョの奇妙な冒険』は世界（日本）漫画史上、画期的な人間精神表象へと展開するわけです。

しかもパート3においてすら、純然たる悪人たちの奇怪な「スタンド」表象による善悪二元論はかならずしも強調されることはありませんでした。つまり、悪人たちの「スタンド」能力が、単線的に醜悪な形態のみで描写されることは少なくなります。たとえばパー

ト3のエンディングにおける最大最長の奇矯な暴力描写（DIOと承太郎との壮絶な闘い）の直前では、「奇妙な」ことに暴力描写はほとんどなくなります。つまり、日常的遊びたるカード・ゲーム（ポーカー）やテレビ・ゲーム（カーレースや野球）をとおして戦うのです（むろん、そうした一見、素朴な新旧ゲームの勝負シーンすらも、わたしたち読者に圧倒的な強迫観念をあたえかねないほどの画期的描写となっています）。

　そしてパート5になると、パート3の「スタンド」の怪奇性は部分的にかなり希薄化します。それゆえ後述の善悪二元論的イデオロギーの曖昧性も浸透しはじめます。言いかえれば、各パートが読者にあたえる冒頭部の切迫感とエンディングにおける安心感の二項対立も、パート5では相当うすれてきます。

　要するに、『ジョジョの奇妙な冒険』は多種多様な「奇抜な」不確定性の漫画総体として、ある意味、一貫しつつも、主人公たちであれ敵対者たちであれ、困難きわまりない敵対関係のなかで事態はつねに深刻化しながらも、主要人物たちの独自の「現実世界」観によって、わたしたち読者に斬新な想像力（イマジネーション）をあたえつづけるわけです。

†斜線と斜体

　荒木飛呂彦によるパート5（「黄金の風」）の漫画の革新的マニエリスム化が、いかにすぐ

れているのか、もう少しくわしく確認してみましょう。

図10の一齣目（右上の一番大きい齣）には、画面右端に精子状模様（あるいは「スタンド」能力の象徴たるジッパー［ファスナー］のスライダー模様）がついているスーツに身をつつんだ副主人公ブチャラティが立っています。しかし、その立ち姿そのものが「奇妙な」姿勢、いわば「くねった斜傾」スタンスです。しかも彼の背後には自分のスタンドがくっついています。人間本体とスタンド（代体）が、いわば一体化した二頭状態です。

しかも古典的漫画の規範のみならず、他のパートとくらべても「奇妙な」ことに、パート5のブチャラティ自身の右腕が（このアングルからすれば、見えてもおかしくないはずなのに）描かれていません。そのかわりに均衡をくずして大きく描かれたスタンドの右腕が本体（ブチャラティ）の右腕の「代役（スタンドイン）」をつとめています（そのスタンドの右手の甲には、前述のブチャラティのスーツの黒い模様と合致するジッパーのスライダーもついています）。しかも、これはたんなる局部的逸脱にとどまりません。

なぜならブチャラティの左大腿部にあてられた本人の左腕もまた異常に長く見えるからです（人間身体のプロポーション［比率的構図］が微妙にくるっています）。こうしてブチャラティの左右の二本の腕だけを見てみても、荒木飛呂彦の描く身体が均整のとれた古典的表現からかなり距離をおいた、洗練されたマニエリスム漫画になっていることは明白です。

図10　パート5の仲間たち、ブチャラティ、ナランチャ、アバッキオ、そしてブチャラティのスタンド。（『ジョジョの奇妙な冒険』［集英社］第59巻、63頁）

じっさい図10全体（一ページ）を見ても、画面構成が古典的秩序から大きく踏みはずして、錯綜の極み、充実した柔軟性にいたっているのがよくわかります。
前述のように、まず画面全体を斜めに横切る太い梁のような「斜線」が齣割りの基本ラインとなっています。そして、その右上に位置する、このページの前述の一齣目が、ふた

つの「斜線」（太い下線と細い左線）にかこまれています。
この大きな一齣目の左端部にいる仲間の少年ナランチャは「奇妙な」ことに、左にかしいでいる細い「斜線（齣割り）」に、みずからの身体をあずけているかのようにも見えます。彼の身体の重心はほぼ完全に左側にずれており、もし左側の「斜線」の支えがなければ、彼の右足が乗っている勾配部（右上がりの幅広い下斜線）のせいもあって、左側に転倒せんばかりの勢いです。これはなんという異様な身体表現でしょうか。
むろん足元から揺るがされたこの重心移動は、この左端部の少年ナランチャの心の動揺を視覚化したものともなります。それゆえ荒木飛呂彦の画面構成（齣割りと漫画像）は、つねに精神と身体と風景（背景）の並行関係を基盤においています。
よって立つべき大地は揺れ（傾き）、心も揺れ、身体の重心も揺れ動いている。これらは外面的な些末事ではなく、近景（三人目の仲間アバッキオの顔）と遠景（山際の太陽）の距離感の構図を力動的に圧縮するものでもあり、『ジョジョの奇妙な冒険』におけるマニエリスム漫画の本質的特性（斜線と斜体／曲線と曲体）を文字通り（画像通り）提示するものです。
それは後述するように、かつての傑出した日本漫画作家たち、石森章太郎や手塚治虫らのすぐれた人物構成ともきわめて異質です。荒木飛呂彦は、いかなる意味でも安定した構図を廃棄しています（とりわけパート4から6まで）。しかも、それによって、いわば漫画読

者の視野は拡大します（図10の一齣目の斜形齣割り内の緻密（ちみつ）にくねったマニエリスム的身体は、スタンドもふくめて四体も提示されています）。

むろん一ページに三コマしかなければ、視野拡大は、ある意味、当然とおもえるかもしれません。しかし現在、執筆中のパート8冒頭部では、オリジナルな技巧とは言えないものの、一ページに齣割りなしの巨大画像があり、しかもそれは紙書籍（しょせき）の見開き二ページで、いわば一コマ分の巨大室内画像となります。それは図10の屋外描写ではなく室内描写であり、またマニエリスム的描写からも離れていますから、荒木飛呂彦の作品『ジョジョの奇妙な冒険』でも、パート8の巨大画像では逆に、読者に視野がせまくなったような錯覚をもたらすことにもなります。それによって図10とはまた別の異様な感覚を読者にあたえます。なぜなら漫画媒体（ばいたい）は齣割り（こまわ）によって、わたしたち読者（視覚者）に映画同様のモーション感覚をあたえるのですから、見開き二ページにおいて齣割りゼロという巨大画像手法は、記憶喪失（そうしつ）におちいったうえで「東方家」にまねかれ、そこでさらに自我を希薄化されるパート8の主人公の心身的非運動化を表現することになります。

その意味でも、パート5後半の図10の一齣目は荒木飛呂彦の実質的署名（しょめい）をなす、じつにすばらしい技巧的一齣と言えます。その点においても、現代におけるこのマニエリスム的日本漫画が、たんに一六世紀のヨーロッパの伝統的マニエリスム絵画の模倣的ヴァリエイ

ションではないことがわかります。漫画という視覚的物語媒体が基本「齣割り」で構成される以上、いかにこの「斜形齣割り」が革新的であるのかを、もうひとつ別の特異な具体例で確認してみましょう。

パート5前半において、一メートル四方ぐらいの曲線的家具が、「敵」のスタンドによって一瞬で一辺四センチくらいの膨大な数の小さな立方体へと分割されて飛び散ります。そのとき、その曲線的家具の破片的立方体の飛散描写は、当然、斜形齣割りのなかで提示されます。しかし、おどろくべきことに、その「齣割り」そのものが、大きめの家具がたくさんの小さな立方体へとばらばらに分割されるように、大きな漫画ページのなかで、独自に分割（破片）化され、「齣割り」じたいが、いわば漫画のなかで大胆に異質的分割提示されます。つまり、荒木飛呂彦によるマニエリスム漫画は、「齣割り」という漫画「形式」と漫画像という描写「内容」の両面において、つねに圧倒的変様を積みかさねていくわけです。

むろん、『ジョジョの奇妙な冒険』におけるマニエリスム漫画像の最大の特性は、まず人間の形姿を奇抜な手法（マニエラ）と奇妙な様式（スタイル）で歪曲化することになります。それはパート間の継続的登場人物（主人公）たちであれ、部分的登場人物（主人公にたおされる悪しき「スタンド使い」）たちであれ、じつに多くの主要人物たちは腰が折れていたり、背中が曲がっていたり

（パート2の若き日の主人公ジョセフ・ジョースターから、パート5の主人公ジョルノ・ジョバァーナや副主人公ブチャラティ、ナランチャ、アバッキオ、悪しき「敵」少年ドッピオ、そしてパート6のプッチ神父とその容赦（ようしゃ）なきスタンド［ホワイトスネイク］その他にいたるまで、じつに多くの主要人物たちの「猫背」的表象）、あるいは立って（スタンド）いる時の膝（ひざ）の過剰な屈折（曲線）による短身化と爪先（つまさき）立ちによる長身（斜線）化さえも頻繁（ひんぱん）に合体します（図11）。

さらにパート5におけるもっとも「奇妙な」くねった身体性（精神性）は、「最強最悪の敵」の形姿にあります。それは「少年」ドッピオです。ドッピオは、というよりも、みずからを帝政ローマ期のように「帝王」と呼ぶイタリア南部のギャングのボス（スタンド名は「キング・クリムゾン」）は、なぜかしら完全な二重人格者であるがゆえに、「少年」ドッピオはパート5の「最強最悪の敵」たる「中年」ディアボロ本人であるにもかかわらず、ドッピオはディアボロから何度も電話指令を受けなければ行動できません。しかも少年ドッピオは、みずからを中年ディアボロであることをまったく自覚しえませんから、電話もまた電話機たりえず、分裂した自我存在としてのドッピオがディアボロから指令を受けるために「本物の電話」としてつかっているものも、じっさいは「手脚をのばした蛙（かえる）」、「落ち煙草（たばこ）」、「アイスクリーム・コーン」などでしかありません。この両極共存性は、ある意味、人間（動物）心身の自然的本質である以上、当然、くねった身体でありながらも、短身のや

せた少年ドッピオから長身の筋骨隆々たる中年ディアボロまで、リアリスティックかつマニエリスティックに自然に（おのずと）身長がひきのばされます。

図11　斜線齣割りによる右端のプッチ「神父」は、折れ曲がっていた右足指五本を教会で偶然出遇ったDIOに突然直してもらって、おどろきますが、そのさいのプッチ「神父」の身体の圧倒的斜体化と曲体化。またこの「爪先立ち」は、後述の『ジョジョの奇妙な冒険』パート4、6、7、8、そして短篇漫画「ドルチ」における「猫の爪」の主題系とも連繋します。（『ジョジョの奇妙な冒険パート6　ストーンオーシャン』［集英社］第15巻、20頁）

†遠近法の倒壊

さらに、ふつうのリアリスティックな漫画は九九パーセント、伝統的遠近法にもとづいて描かれるのですが、荒木飛呂彦の漫画の場合はパート6においても、さらなる遠近法の倒壊を提示して、精妙かつ「奇妙な」漫画『ジョジョの奇妙な冒険』の革新性をさらに進展させます。

パート6のプッチ「神父」は約二五年前（一五歳のとき）にＤＩＯと偶然、教会で遭遇（そうぐう）し、同様の世界観を共有するがゆえに友人となります。パート3のエンディングで、「世界」最強の「不死者」とみなされていたＤＩＯが空条承太郎にたおされたあと、約二〇年後にパート6のプッチ神父が回想するのは、ＤＩＯが生きていたときに自分の額にプッチの指をさしこませて手わたしたＤＩＯの「小骨」です。その「ＤＩＯの小骨」が前述の浅い水たまりのうえの囚人たちの溺死体（できしたい）を急速に植物化し、その植物の実（み）から「緑色の赤ん坊」が産まれます（動物と植物の連繋による生と死のリサイクル）。

いわば自然的描写のなかに突如（しかも頻繁かつ多様に）超自然的描写が組みこまれます。それがパート3からパート6にいたるマニエリスム超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』の大きな特徴のひとつとなります。

前述のように（図3）、フロリダの湿地帯（沼沢）を主人公たちがエアボートで疾走しているとき（自然描写）、植物化した囚人の溺死体の大きな実から「緑色の赤ん坊」が「生まれ」出て（死から生へのリサイクル的超自然描写）、その「緑の赤ん坊」は停泊したエアボートから、緑におおわれた陸地へあがって「四つん這い（四本足）」で主人公たちから離れようとします。生まれたての赤ん坊は、かつて日本語でも「緑児（みどりご）」と呼ばれていましたから、この「緑色の赤ん坊」は、その「奇妙な」生誕と外見とちがって、ごくふつうの「赤ん坊」ということにもなります。

しかし当然ながら、この「奇妙な」赤ん坊もまた「スタンド使い」なのですから、赤ん坊を追いかける徐倫は、遠近法にもとづいて、画面（漫画の齣）の奥に遠ざかってゆく赤ん坊に近づくと、文字通り（画像通り）赤ん坊同様、身体が小さく見えますが、それが異常な状況へと進展していきます。

前方（画面奥）にいる①「緑色の赤ん坊」、それにすぐに追いつくはずの②徐倫、そして彼女の背後（画面手前）にいる③徐倫の仲間アナスイ、この三人の遠近法的配置からすれば、当然、③②①の順で大中小の身体画像サイズで提示されることになるのですが、たいへん興味ぶかいことに、この「奇妙な」シーンでは、伝統的遠近法もまた崩壊します。

つまり、それほど遠くにいるわけでもない「緑色の赤ん坊」に接近すればするほど、「緑

色の赤ん坊」のスタンド能力によって徐倫の身長はどんどん小さくなるため、ついに遠近法じたいも崩壊し、向こう側（遠景）にいる赤ん坊に追いつこうとしている手前（近景）の徐倫のほうが赤ん坊よりも小さく描かれる齣（漫画像）が挿入されます。

遠近法（パースペクティヴ）は伝統的であるがゆえに「自然的な」画像描写ということになります。それにもとづいたうえで、「超自然的な」スタンド能力（遠ざかる自分に近づく主人公を小さくする小さな緑の赤ん坊の不思議な能力）描写、そのような漫画描写を実践する荒木飛呂彦の作家性はまぎれもなく画期的です。

『ジョジョの奇妙な冒険』の画質はパート3から次第に高くなり、そのマニエリスム的／反古典的表象とともに、驚異的幻惑世界の迫真性もどんどん高くなります。『ジョジョの奇妙な冒険』が「奇妙な」漫画である以上、物語の表層はあくまでも架空的です。にもかかわらず、漫画画質のオリジナルな高水準化とともに、主要人物たちの心身的世界観の強靭（きょうじん）ぶりによって、物語の迫真的架空性が伝統的な漫画パターンから漸次（ぜんじ）距離をおいてゆくという事実は、じつに驚嘆（きょうたん）にあたいします。

†「斜形齣割り」から「長方形齣割り」への擬似的回帰

さらにまた画期的なことは、『ジョジョの奇妙な冒険』パート7（「スティール・ボール・

ラン」）からは、「齣割り」形式が再変様します。おどろくべきマニエリスム漫画を構成するパート3から6までの斬新な「斜形齣割り」が、パート1と2同様、パート7と8では極端に減少し、伝統的な漫画スタイルをおもわせる「長方形齣割り」へと回帰するかのように見えるからです。

その根拠は、パート7中盤において副主人公ジャイロ・ツェペリがアメリカの荒野の大地に小枝で描く「黄金長方形」にあります。「黄金長方形」は美術絵画などにおいて長い歴史をもつ人間描写の形象パターンで、それはレオナルド・ダ・ヴィンチの有名な絵画『モナリザ』をはじめ、それ以前の古代ギリシャ・ローマ時代において欧州に浸透していたものだと、イタリアから船にのってやってきたジャイロ・ツェペリは、一九世紀末の北米大陸で主人公ジョニィ・ジョースターに説明します。

しかも、それはたんにジャイロの美術愛好的意見ではなく、「鋼球（スティール・ボール）＝鉄球」を回転させる、みずからの掌（てのひら）のスタンド能力も「黄金長方形」の形状にもとづいているということを示します。さらに「黄金長方形」（縦の長さを一とすると横の長さは約一・六の「黄金比」）をまず「正方形」に区切ると、その横に小さな「長方形」が生じますが、その「長方形」をさらに「正方形」に区切りつづけてゆくと、最初の一番大きな「正方形」の中心点から「じょじょ」に小さくなってゆく無限個の「正方形」すべての中心点を線でむすぶと、

螺旋形（パート6において空から降ってくる大量のカタツムリの殻の円形線）の「波紋」形状が提示され、それが「鋼球」を絶妙に回転させる投球スタンド能力の根拠なのだと主張します。

したがって、パート7の物語が「波紋／幽波紋」能力の延長線上で展開するにもかかわらず、パート3から6までの絶大な「斜形齣割り」スタイルがほぼ終焉します。しかし、「齣割り」形式が従来のたんなる「長方形齣割り」形式へともどるわけではなく、ひじょうに美しい漫画齣割りの新形式（一種の「黄金長方形」パターン）へと精妙に変様します。

さらにパート5からふえはじめる後述の「小正円形齣割り」は、「鋼球／鉄球」形状と文字通り（画像通り）合致するがゆえに、パート6同様、「黄金長方形」を想起させる美しい齣割りとともに、パート7でも「小円形齣割り」が頻繁につかわれます。それは本パートが北米大陸横断乗馬レースであるために、馬を傾斜地で走らせるコースはつかわれず、平原を走らせる物語であるため、漫画で描写される自然風景が平面的である以上、漫画の齣割りも「斜形」よりも「長方形」のほうが平坦的画像に緻密にリンクするからです。

ひじょうに美しい「長方形齣割り」がパート7で画期的に再生するもうひとつの理由は、前述のイドウィアード（エドワード）・マイブリッジが写真史上初の走行馬の「連続写真」（約一〇年後に「映画」へと継承される撮影パターン）が、いわば「長方形齣割り」配列によっ

て提示されていたこととも連繫します。
鋼球＝鉄球の「回転」主題系は、たとえば、ごく小さなボールが円盤上をまわる賭（か）け事「ルーレット」などにも展開されます。また北米大陸全土に散りばめられている一人の人間の「死体＝遺体（いたい）＝聖体」の各部分を集める目的で「スティール・ボール・ラン・レース」を秘密裡（ひみつり）に企画するアメリカ合衆国大統領ヴァレンタインの長髪も、「鋼球（スティール・ボール）」の直径とほぼ同じ大きさの極端なカールヘア（渦巻（うずまき）型ヘアスタイル）で、それは「黄金長方形」が螺旋状円形模様を構成するのと合致することになります。それゆえ、それはまた広義の「波紋」形状とも合致します（じっさい、パート5の「斜形齣割り」内の主人公ジョルノ・ジョバァーナの頭髪も円形状髪型として提示されます）。

†爪と弾と球

『ジョジョの奇妙な冒険』ではパート1以外、すべてのパート冒頭で、基本「波紋／幽波紋」能力が描写されます。ところがパート7の「奇妙な」変様のひとつとして、パート7冒頭部ではスタンドの姿はわずかに見えるものの、そのスタンド能力が強調されることはほとんどありません。また前述の副主人公ジャイロ・ツェペリの「鋼球（スティール・ボール）」投球も当然、スタンド能力とみなせますが、その「鋼球（スティール・ボール）」スタンド能力も、パート3から6までの

特徴となる「激流的」描写はいっさいなされません。パート7冒頭部では、超自然的スタンド能力があまり提示されないため、逆に走行馬（競争馬）の自然的運動能力に重点がおかれます。その点においてもパート7は、「スタンド使い」たちが強調されるパート3から6までのパターンとはかなり異質なパートとなります。

その後、「スタンド使い」どうしの戦闘描写が提示されるとき、主人公ジョニィ・ジョースターは、副主人公ジャイロ・ツェペリの回転する「鋼球（スティール・ボール）」スタンド能力の影響をうけて、自分の両手の指のすべての「爪」がみずから意識することなく高速回転して敵を切り裂きます。しかもそれは一八九〇年の西部開拓時代（フロンティア）終焉（しゅうえん）の年に対応して、拳銃による銃撃戦（決闘）に即（そく）して、「銃弾」同様、高速回転しながら超スピードで敵にむかって飛ばされますから「爪弾（つめだん）」と呼ばれます。そもそもパート7のタイトルに「鋼球＝鉄球」がふくまれるのは、それがアメリカの銃砲時代の活性期ですから、近代オリンピックで「砲丸投（ほうがんな）げ」として長年開催されている「鋼球」投擲（とうてき）は、銃弾を撃（う）つのと連繫（れんけい）するわけです（「弾（たま）」は「球（たま）」と連繫します）。

それはまたパート4の「最大最悪の敵」吉良吉影が長年、自分の指の「爪」を切りながら、その大量の爪を保存していた「奇妙な」シーンにも対応しますし、現在執筆されているパート8冒頭でも、その保存されていたガラス壜（びん）内の吉良吉影の大量の爪が再提示され

ます。さらに後述のすぐれた短篇漫画「ドルチ」の猫の爪などの主題系と、パート7の主人公ジョニィ・ジョースターのスタンド能力「爪弾」はダイレクトにつながることになります。

そしてパート7の冒頭が太平洋沿岸のサンディエゴからはじまる以上、エンディングは最終ゴール地点ニューヨーク（マンハッタン島）近辺の大西洋沿岸で、若き主人公ジョニィ・ジョースターと、悪しき愛国者（自国のみの「幸福」を祈願し他国を威圧する）アメリカ合衆国大統領ヴァレンタインとの闘いも波打つ浅瀬海面でおこなわれます。したがって、友人ジャイロによる「黄金長方形」の螺旋状回転理念にもとづくジョニィ・ジョースターの「黄金の無限の回転」の「爪弾」は厳密に「波紋」と連繫します。

第五章　美術史観点から芸術漫画を読む

†手首と掌のマニエリスム的「切断」

『ジョジョの奇妙な冒険』（パート3から6まで）のマニエリスム化のもうひとつ大きな特徴は、「手」の大胆かつ繊細な描写にあります。

たとえば左右の腕や手首が、現実的表現とはちがって（両腕二本とも右腕だったり、両手首ふたつとも右手になったり）、指の長さが異常に長くなったり、また掌そのものが各パートでおおきく提示されます。

そうした手の「奇妙な」描写を最初に実践した代表的マニエリスム画家は、一六世紀初頭のイタリア人パルミジァニーノです。その代表作は『凸面鏡の自画像』（図12）と『長い首の聖母』（図13）です。

『ジョジョの奇妙な冒険』パート6では、前述の「斜形齣割り」にくわえて、図12を想起させる「正円形齣割り」も、小さな円形ながらも頻繁につかわれます。それはパート3から6までの「斜形齣割り」をやめて、伝統的な「長方形齣割り」に回帰するかのように見える前述のパート7と8においてもつかわれつづける荒木飛呂彦独自の齣割りです。その「小正円形齣割り」は基本、主要人物の鋭敏な眼球（視覚）の提示のさいにつかわれます（図5、図15）。むろん、眼球以外の例外的な表示も多々ありますが。

図12　若き画家パルミジァニーノ本人の手が「法外に」大きく強調される有名な「自画像」。凸面鏡に映ったみずからの姿を描く絵画媒体も、凸面鏡同様、円形です。これは凸面鏡が歪曲した画像を強調するだけの意味にはとどまらなくなります。

たとえばパート7（「スティール・ボール・ラン」）では、副主人公ジャイロ・ツェペリの掌（マニ）におさまり回転投球されるスタンド「鋼球（スティール・ボール）＝鉄球」そのものも、同じ「小正円形齣割り」のなかに提示されることもあります。

この「形式（小正円形齣割り）」と「内容（鋼球）」の円形的画像一致は、さらにパート1と2の「波紋」表象とも合致します。なぜなら、投球されるまえから掌のうえで回転しはじめるこの不思議な「鋼球＝鉄球」は、人間（主人公たちや敵）や動物の身体の各部分をも回転させ（ねじりまわして）、まるで前述のパート3冒頭部の海面の渦巻（うずまき）やパート2後半（図2）やパート6中盤（図3）の「奇妙な」水面（みなも）上の「波紋」スタイルと連繋（れんけい）することになるからです。じっさいパート7では、「鋼球＝鉄球」の回転は「波の振動」とさえ呼ばれます。

しかし、画家パルミジァニーノのすばらしい「自画像」（図12）も鏡をとおして自分自身の姿を「見る」という眼球表象でもあるわけですから、正円形が眼球提示のさいにマニエリスム漫画で利用されるのも、ある意味、当然だということにもなります。

この「小正円形齣割り」は、パート3冒頭部で一度例外的につかわれたのち、パート5冒頭部から頻繁につかわれはじめ、パート6のエンディングでは「新月」が重要な主題となるため、眼球のみならず、さまざまな対象を「小正円形齣割り」で頻繁に提示し、場合によっては金環日食（きんかんにっしょく）のように描写対象そのものが暗くなり、それを取りかこむ曲線（小正

円形齣割り線）が明るく（金色に）光っているかのように見える円熟した「小正円形齣割り」さえ使用されます。

前述のパート4の亡父（幽霊）の息子（吉良吉影）が女性を連続殺害するのは、女性の生々しい美しい「手」を欲するからです。吉影が女性本人ではなく、「切断」した女性の「掌」のみを愛おしむのは、『ジョジョの奇妙な冒険』における多種多様な手法における斬新な「切断」手段（たとえば「斜線齣割り」やパート5の副主人公ブチャラティのジッパー的「切断」スタンド）に、わたしたち読者が惹かれるのと合致するからではないでしょうか。

吉良吉影本人は、万能の天才といわれるイタリア人画家レオナルド・ダ・ヴィンチの有

図13　幼児イエスを抱いている聖母マリアの伝統的表象から、このパルミジャニーノの絵画がいかに距離をおいているかは一目瞭然です。とりわけ掌と指の形状があまりにも細長く、しかも、あたかも蛇のように、くねくねとくねっているのは、きわめて異様です。なお『ジョジョの奇妙な冒険』において、マニエリスム漫画を確立する荒木飛呂彦が文字通り（画像通り）「蛇」を提示するのは、パート3冒頭部、パート5前半部、および現在執筆中のパート8冒頭部などに多々あります。

名な油彩画『モナリザ』（前述のパルミジャニーノの自画像［図12］の一五年ほど前に描かれたと言われている絵画）の女性の「手」に初めて性的欲望をかきたてられたと言います（もっとも、『モナリザ』の顔は女性にも男性にも見えますが）。しかし、その「奇妙な」欲望が、なぜ吉影の精神に生じたのか、その理由は本作では間接的にしか説明されていませんから、人間の精神の多様性と複雑性を理解することの困難さが逆説的に本作ではつねに強調されることにもなります。

そのかわりとも言うべきか、DIOもまたルーヴル美術館に収蔵されているダ・ヴィンチの『モナリザ』をはじめとした種々の芸術作品に強く惹かれています。これは各パートの「最大最悪のスタンド使い」が、イタリア人や（後述の）アメリカ人による芸術絵画に強い関心をもつ荒木飛呂彦本人の意識と並行することにもなります。

伝統的漫画齣割りとは異なる、パート3後半からパート6までの画面の頻繁な斜線「切断」。そしてそれにともなうパート4から一貫して強調される物語の単線的連続性の外見的「切断」。そして奇怪千万な「スタンド使い」たちの多様な描写において、世界漫画史上最大のマニエリスム漫画『ジョジョの奇妙な冒険』は、CGI（コンピュータ生成画像）ではなく、純然たる「手描き」漫画であるがゆえに、人間の多様な「手（マニ）」技を画期的に提示することになります。

それゆえ、また前述のパート4の杜王町における家屋内外の格闘的異様性と吉良吉影の犯罪行為（「手首」切断）とが奇想的に重複する傑出したシーンも再確認しておきましょう。たまたま町内走行バスに主人公、東方仗助といっしょに乗車した「岸辺露伴」（この人物の重要性については次章で詳述します）は、まっくらなトンネルの壁の表面に明るい窓ガラスがあることに不意に気づいて、窓の奥に室内がひろがり、そこでまさに吉良吉影が女性の手首を切断する瞬間を走行バスの窓から目撃します。

暗い隧道のなかのゆるやかな湾曲壁の窓奥に、ありうるはずのない家屋室内が見え、そこが連続殺人事件の現場であるということ。いわばトンネルの堅い壁が「切断」されてつくられた幻想的人工洞窟館。そして走行バスの窓枠から、トンネル内にありうるはずのない家屋の窓枠内を提示する漫画の齣割り。これはパート4の主題系をふまえたうえでの創意的マニエリスム描写（「現実」の切断表象を重層的に提示するフレーム）の代表的シーンとなるわけです。

さらにパート4後半においては、顔を変様して隠れていた吉良吉影が主人公たちに見つけられて闘うさい、その場から逃れるために、みずからの手首さえ切断します。

†指と掌のマニエリスム的「接合」

さらにパート3の主人公、空条承太郎は当時（一九八九年）、まだ高校生だったので学生帽をかぶっていますが、そこに不思議な小さな「掌（てのひら）の絵が描かれたカード」がはさまっています。しかも、その「掌カード」はその後の各パートでも、ほとんど強調されることはありませんが、つねに提示しつづけられます。

その理由のひとつは、承太郎の基本的「スタンド（幽波紋）」能力が、文字通り（画像通り）「波紋」のように画面いっぱいに広がる「握り拳（こぶし）」の壮大な殴打（パンチ）描写に連関するためなのでしょう。

パート3から約四半世紀のち、承太郎がアメリカ在住の娘を救うためにフロリダの刑務所へおもむくパート6冒頭部でも、彼は高校時代の学生服（ガクラン）とよく似た服と帽子で「掌カード」を維持しつづけています（図14、上段左端の斜形齣のなかの帽子および下段右端の長方形齣のなかの帽子）。

パート6で、承太郎がおとずれたところがアメリカ合衆国であることもあって、USAの国旗同様、星形（スター）状模様が、「掌カード」がはさまっている帽子のみならず、彼の着ている服のいたるところについています。

図14　約25年前の高校時代の学生服を想起させる服と帽子を身につけている空条承太郎（パート3の主人公）と、その娘、徐倫（パート6の主人公）、その他の人物がいます。（『ジョジョの奇妙な冒険パート6　ストーンオーシャン』［集英社］第2巻、77頁）

しかも、その☆（スター）マークは皮膚の星の痣として、パート6中盤で、過去のDIOの左首うしろと現在の承太郎の娘、徐倫（ジョリーン）の左肩に、またいまは亡きDIOの小骨から生成する前述の「緑色の赤ん坊」の左肩や、プッチ神父の左肩にも、そして徐倫の仲間のひとりで、パート6の主題（「天国」）に連繋する「スタンド使い」ウェザーリポート（プッチ神父の「失わ

れた」実弟）の左首うしろ、その他の多くの登場人物たちにも明示されます。したがって星の痣をもつ者たちは仲間どうしであれ敵対者どうしであれ、パート1におけるディオ（DIO）とジョジョとの心身一体化による広義の血縁関係によるものであることがわかります。

さらに学生帽であろうが大人用帽子であろうが、帽子の帯にはさまれている小さな「掌カード」が、承太郎の高校生時代（パート3）から父親時代（パート6）まで長年維持されていることは、すこぶる興味ぶかいことになります。

しかも二〇一一年三月一一日の「東日本大震災」を契機に、パート4と同じS市（仙台市）の「杜王町」に舞台がもどされて執筆開始されるパート8（「ジョジョリオン」）の冒頭ページでも、新たな主人公がかぶっている水兵帽の帯にも同じ「掌カード」がはさまれています（その詳細については後述します）。

「掌カード」は前述のように、空条承太郎の「スタンド」能力における波紋的、波及的「手（拳）」のシンボルともなるでしょうが、当然それだけにとどまりません。過去にDIOと友好関係をむすんでいたパート6のプッチ神父の強靭なるスタンド、ホワイトスネイクの瞳孔（図15）までもが「奇妙な」ことに、承太郎の帽子の「掌カード」形状と一致するのです。

図15　画面右上（一齣目）のホワイトスネイクの両目の瞳の形状が「掌」となっているのがわかります。また本ページの六コマの「斜形齣割り」のなかに一コマだけ「小正円形齣割り」が主要人物（プッチ神父）の「眼球」として挿入されています。同じパターンは図5にも見られます。（『ジョジョの奇妙な冒険パート6　ストーンオーシャン』［集英社］第10巻、183頁）

パート6冒頭部で、承太郎は娘の徐倫を守ろうとするがゆえに、ホワイトスネイクにたおされ、仮死状態におちいり、徐倫は父親（承太郎）を救わねばならないという気持ちによって圧倒的に成熟していきます。

パート3の主人公であった承太郎は、パート6冒頭部以降では仮死状態のまま（帽子を

ぬいで、まぶたを閉じて横たわりつづけるのですから、彼の「掌カード」も「瞳」も提示されなくなり）、じっさいエンディング近くまでほとんど動けなくなります。それゆえ承太郎の頭部における「掌」形状が、最大の敵スタンド、ホワイトスネイクの顔の瞳に画像的に移行するということは内容的にも形式的にも興味ぶかい解釈をもたらしてくれます。

唸り声をあげるホワイトスネイクの瞳は、むろん本スタンドが「白蛇」である以上、くねくねとくねって炎や雨の形状（血走った目）にも見えますが、あくまでも掌形状に酷似します。

したがって敵対者どうしの、ほとんど見落としかねないほどの「奇妙な」漫画像の酷似性は、端的にいえば、空条父娘（承太郎と徐倫）の世界観（親子関係の情愛維持のためには、「悪人」を殺害してもしかたがないというイデオロギー）とは一見、対照的な「悪人」たるプッチ神父もまた、空条父娘同様、汎神論者（すべての世界は神そのものの実態化であると信じる人間）でもなければ、権力欲からも名誉欲からも金銭欲からも無縁の人間であるにもかかわらず、人類全体に「幸福」をもたらすためには殺害も辞さない合理主義的人間たらざるをえないことになります。

プッチ神父は人類の「幸福」を達成するためには、自分の信念に反する人間たちもふくめて、少なからぬ人間を殺害しても問題はないという世界観をもっています（たとえば世界

の多数諸国［諸州］とはちがって、いまだに死刑制度を廃止しない日本では、殺人［死刑］を命ずる法務大臣は冷酷なる人間ではないというのが法的概念なのですから）。その点において、主人公と敵対者はともに、相手の殺害を辞さない以上、また「星の痣」や「掌」形状も共有している以上、精神的にも身体的にも、それほど異質な人間どうしではないということになります。

また一般に、善悪二元論的関係にあるとみなされる、ふたりの主要人物（パート6冒頭部に登場する承太郎と後半部に登場するプッチ神父）の服装も確認してみましょう。前者が約二五年前の学生服をおもわせる立襟服を着用し（図14）、後者もまた立襟服を着ているのですから（図16）、パート6における副主人公の承太郎と、その最大最悪の「敵」プッチ神父は、スタンド（ホワイトスネイク）のみならず、本体も正反対の外容にあるわけではないことになります。

以上の諸要素も漫画作家、荒木飛呂彦のすばらしさを十全に示すことになります（もっとも作者本人がこれを意図して描いているのかどうかは、ある意味どうでもよいことにもなりますが）。そもそも物語表象の解釈を「作者の意図」にもとづいて単純かつ受動的におこなうだけでは、わたしたち読者（鑑賞者）は、傑出した作者の物語テクストを十二分に愉しむことなどできなくなるのですから（この「作者の意図」の狭量性と「読者の解釈」の多様性の問題

については、拙著『「ブレードランナー」論序説　映画学特別講義』［筑摩書房、二〇〇四年］を参照ください）。

徐倫とプッチ神父が初めて本格的に闘うとき、徐倫の頭部を突き刺そうとするプッチ神父の手（五本指）が画像的に強調されます（図16）。そしてそれは前述のように、DIOと

図16　プッチ神父と空条徐倫の格闘シーン。プッチ神父の掌の指先（爪のなか）に十字架がはさまっていることによって、宗教理念によって人間は殺人を犯してもかまわないという人類の長い歴史を想起させます。また「爪」の主題系については後述します。（『ジョジョの奇妙な冒険パート6　ストーンオーシャン』［集英社］第11巻、78頁）

プッチ「神父」の親密度がましたとき、DIOはプッチの指をみずからの額のなかに差しこませて、自分の小骨をプッチにつかみとらせるシーンと連繋します。なぜなら「奇妙な」ことに、徐倫を突き刺そうとするプッチ神父の指の爪先には小さなキリスト十字架像が差しこまれているからです。プッチ神父は神に祈るさい、指で十字を描くこともしない、基本、伝統的カトリック神父から距離をおいている人物ですから（彼は「神を愛するように、DIOを愛する」とさえ言う、神父としては、きわめて異端的人物ですから）、この指先（爪先）に刺さった小さなキリスト十字架像は、DIOの額の小骨とほぼ同一化されずにおれません。またかつてイエス・キリストが十字架で殺害されるとき、ローマ兵士によって槍でも刺されますから、プッチ神父が徐倫を突き刺そうとする指に十字架像があるのも妥当と言わざるをえないのでしょう。

†神父と吸血鬼

かつてDIOは、陽射しをさけるために教会にひそんでいたときに、初めてプッチと出遭います。DIOは一五歳のプッチ（神学校生徒）の「善意」（まばゆい陽光にあたると死にかねない「吸血鬼」DIOは、薄暗い教会「礼拝堂」の会衆席の下に横たわっていたのですが、彼を偶然見つけても教会から追い出さないプッチ）に感謝して、生まれつき「折れ曲がってい

た」プッチの足の指をスタンド能力で伸ばしてあげます（図11）。それはさながらイエス・キリストがおこなう「癒（いや）しの奇跡」と連動することにもなりかねません。

これら手足の指をめぐる「奇妙な」スタンド表象が、プッチ神父の「スタンド」ホワイトスネイクの瞳のかたち（承太郎の「折れ曲がっていない」掌カードとの類似性）と正確に照応することになります。それにともなって、「聖なる神人」イエス・キリストと「悪しき吸血鬼」DIOとか、「正義漢」承太郎と「悪漢」プッチ神父とかいった善悪二元論的イデオロギー（二項対立）はかなり希薄化せざるをえません。

つまりDIO、承太郎、プッチ神父といった主要人物の精妙な個人関係の表象（単純に言えば、「指／掌」の画像関係）をとおして、『ジョジョの奇妙な冒険』は人間の「現実世界」の錯綜性と深層性の理解のむずかしさ（人類の歴史は、もっぱら単純な善悪二元論的イデオロギー［権威的政治社会において拡大する虚構的信条］にもとづいて長年展開してきたという事実）を暗示することになるわけです。

さらにプッチ神父が人類全体に「天国／幸福」をもたらそうとする最初の試みにおいて、たまたま赤ん坊を抱いていた悪しき母親の腕時計に「指」を伸ばすと、彼の「本体」の指先に「スタンド」の指先が合体し、それによってダイレクトに「爪」が伸びることになります（それは自分自身の「指の爪」が伸びるのに応じて、女性の手首を「切断」したくなるパート

4の吉良吉影の「奇妙な」心身性との「奇妙な」連繋ともなります）。プッチ神父に触れられた女性の腕時計の針は超スピードで回転しはじめ、それによって、すべての人間が生きている短い時間に、長い人生を一瞬で教示し、すべての人間にみずからの運命を自覚させ、それにもとづいて人生の「恐怖」を克服できる「天国」の本質を実感させることになります。

つまり、かつて神学に傾倒し、理性と信仰によって人間は天国へいたると考えられていた時代（恣意的ではあっても図式的理念体系が有効たりえた時代）は、すでにほぼ完全におわっています。現代は、人間全体の心身活動を「現実」的に統一しようという概念は、個々の人間の心身の多様性ゆえに虚構的曖昧（あいまい）性しかもちえません。それゆえ、みずからの新たな「スタンド」能力によって、プッチ神父は過去＝現在＝未来、すべての「現実」を人類に円環的に一瞬で提示することによって、人間を「天国」へいたらせようと考えます。

それは漫画が視覚媒体であることと暗黙にむすびつきます。さらに本作が「現在」世界最高水準の漫画芸術である理由は、作者、荒木飛呂彦が「過去」の日本の漫画伝統をふまえながら、「現在」進行形で自作をつねに刷新化し、それゆえ本作は「未来」の漫画文化史に多大な影響をあたえうるからです。つまり、どんな芸術作品であろうとも、既成概念や伝統的理念体系や先行技巧パターンにもとづいてしまえば、水準は下がらざるをえません。その意味で、本作はこれから未来の漫画芸術史の進展をはかることになるのですから、

『ジョジョの奇妙な冒険』はまた人類の「想像力＝創造力（構想力）」の過去＝現在＝未来の連結性を別の主題系においても強調することになります。

むろん、宗教美術（聖画や彫刻）も人類の精神の歴史において長いあいだ有効な視覚媒体だったわけです。ただし「神」を模像的に美化する「偶像崇拝」を禁じる別の宗教（イスラム教）国家とのあいだで、キリスト教国家は二一世紀になっても戦争を終えることがないのは、それぞれ自分たちの宗教が正信である以上、他者の宗教は迷信ということにならざるをえないからです。その点においても、カトリック神父でありながら、およそ神父とは呼びえないプッチの「奇妙な」心身的存在は、奇想天外でありながらも、リアリスティックかつ斬新な『ジョジョの奇妙な冒険』の主要人物のなかでも、もっとも興味ぶかい人間表象となります。

✝芸術漫画と芸術絵画

ところで、日本漫画では登場人物の台詞（せりふ）は、アメリカ漫画とは異なり、「小説」同様、活字化されてきました（アメリカ漫画などの外国漫画では基本、台詞も漫画像同様、すぐれた「手書き文字」で提示されたほうが「手描き漫画」との一体感が味わえるからという理由で「活字」は使用されませんでした）。

「漫画」は「絵画」同様、現在のところ、ダイレクトな「手描き」描写のほうがコンピュータ画像よりも魅力的です（むろん傑出したコンピュータ・アーティスト、ビル・ヴィオラによる「額縁（がくぶち）つき集団肖像画」をおもわせる、きわめてゆるやかな動画像は、まるで「手描き」静止画像のような印象をあたえますが）。したがって、日本独自のマニエリスム漫画『ジョジョの奇妙な冒険』において、後述の手描き（マニ）による漫画身体像に手書き（マニ）文字が記載されるのは、たいへん興味ぶかいことになります。

精緻（せいち）な物語漫画でもある『ジョジョの奇妙な冒険』は、ある種のリアリスティック（現実的／写実的）な漫画表現をおこなうと同時に、漫画媒体それじたいの本質性をも提示します。ですから、その相反しかねない二面性において、本作がいかにすぐれた芸術漫画たりうるのかがよくわかります。じっさい、荒木飛呂彦の代表作『ジョジョの奇妙な冒険』は世界主要各国で翻訳刊行され、その圧倒的革新性は日本の読者のみならず、世界の読者たちにも強い感銘をあたえています。

またパート6のプッチ神父によるＤＩＯとの過去の交流回想シーン（図5など）は、さながら一九六〇年代に世界中の映画で流行した「フラッシュバック手法」同様、主流物語の流れのなかに不意に挿入される短い断片的シーンとして提示されます。それゆえ、それはたんなる「悪人」どうしの悪しき会話とはほぼ無縁の精妙な主題系として展開されます。

その一例として、DIOはルーヴル美術館収蔵の芸術作品に言及します。このプッチ神父の短い回想シーンの執筆時（二〇〇一年）から八年後に、作者、荒木飛呂彦本人の「芸術漫画作品」がルーヴル美術館に公開展示されるわけですから、日本芸術漫画の世界的浸透をはたした荒木飛呂彦が、前述の回想シーンにおいて「悪人」DIOに特異な台詞（絵画や彫刻などの芸術作品は「まるで時空をこえたスタンドだ」）を言わせるのは、『ジョジョの奇妙な冒険』における多種多様な「スタンド使い」たちの身心描写の傑出性（さまざまな登場人物たちの独自の漫画的表象ゆえに、それなりに一貫すべき長篇物語が画像的に断片化、細片化、精彩化、錯綜化、波紋化して、読者に「現実世界」の非均一性を実感させる手法）を婉曲的かつ直感的に示すことになります。

パート6の主要舞台が刑務所である以上、そこは当然、閉鎖空間ということにもなりますが、それがマニエリスム的に漫画空間化される以上、刑務所内もまた冒頭から多様な錯綜空間として提示されます。

その空間変様の、もっとも「奇妙な」シーンを確認してみましょう。

それは刑務所内の改修工事跡とおぼしき壁の細長い隙間（すきま）から、「屋敷幽霊」（幽霊屋敷ではなく、室内じたいが「幽霊」的存在であると言われる空間）へと、徐倫の仲間たちがはいっていくシーンからはじまります。

漫画の「齣割り」そのもののような直線的隙間（幅二センチほど）をとおして、スタンド能力をもつ八歳くらいのアメリカ人野球少年（すでに亡くなっている女囚が刑務所内で秘密裡に産んだ男の子エンポリオ）が、みずからのスタンド能力を自覚したばかりの女囚エルメェスの手をひっぱって壁のなか（「屋敷幽霊」室内）にはいります。

その細長い壁の割れ目にはいっていく描写は、縦長の壁の亀裂（きれつ）と縦長の漫画齣割りとの類似性（並行性）、そして隙間のなかにはいった人間身体（野球少年エンポリオ）の「奇妙な」曲体化、さらに二次元（平面）と三次元（立体）の混淆（こんこう）的流動性となります。したがって、これもまた画期的マニエリスム漫画像ということになります（図17）。

しかも、かつて火事で焼失したその刑務所内の音楽室（エンポリオとエルメェスが壁の隙間からはいっていく「屋敷幽霊」）のなかの壁には「額縁つき絵画」が飾られていて、それはリクテンスタイン（当時は「リキテンシュタイン」と呼ばれていました）の「たぶん本物（の作品）だよ」と野球少年エンポリオは指摘します。その消失した音楽室は「幽霊」空間であるにもかかわらず、そこに展示されている有名なリクテンスタインの絵画が「本物」だということになれば、「屋敷幽霊」もまたリアリズム（現実主義）とエキセントリズム（奇行主義）双方を増大化することになります。

さらに一九六〇年代に展開するアメリカの革新的ポップ・アートの代表画家のひとり、

ロイ・リクテンスタインの絵画は、アメリカン・コミックスのカラー印刷画像紙（漫画齣割り）を、ほぼそのまま拡大油彩画化したような特異な「リアリズム（写実主義）」的芸術作品です（それは伝統的芸術様式から圧倒的に距離をおくがゆえに「芸術」作品たりうるわけです）。

さきほど、この「屋敷幽霊」へはいるための壁の隙間じたいが漫画の齣割りのように見えると言いましたが（図17）、本来なら誰もはいれないような狭い隙間に（おそらくそこが

図 17　右端に立っている「女囚」エルメェスの左手のように見える右手を引いているのが野球少年エンポリオ。当初は幅二センチほどにしか見えなかった壁の割れ目も、エンポリオがはいっていくがゆえに広がっているように見えます。（『ジョジョの奇妙な冒険パート 6　ストーンオーシャン』［集英社］第 3 巻、136 頁）

「屋敷幽霊」の出入り口であるがゆえに）、徐倫の仲間ふたりが非立体的にもぐりこみます。

細い壁の隙間を抜けると、広い立体的室内が現われ、たしかにコミック・ストリップ（「D・C・コミックス」など）の非芸術作品を芸術化した卓越したポップ・アート作家リクテンスタインの平面（非立体的）作品（それは当然、縦横の直線的齣割り［長方形］の大判アメリカン・コミックスの一齣のように描かれていますから）、はたしてそれが額縁つき絵画として「リクテンスタインの実作」なのか、それともそれが『ジョジョの奇妙な冒険』という漫画作品内に描写されている以上、それは漫画の「複製品（印刷漫画の拡大化）」なのか分別できないことになります。漫画は本来、伝統的絵画とはちがって、単品「原画」としてではなく、あくまでも「版画」や「映画」同様、複数の「複製品」として享受される娯楽／芸術媒体なのですから、「リクテンスタインの実作」は『ジョジョの奇妙な冒険』もふくむ印刷漫画の特徴のひとつたる「ベンデイ・ドッツ（印刷網点）」を強調します。

『ジョジョの奇妙な冒険』はパート3後半からパート6結末まで、伝統的漫画の齣割りを廃棄し、基本、斜線／曲線齣割りによって革新的漫画空間を創造し、また特異な斜傾身体をも提示します。それゆえ、このフロリダ刑務所内の「屋敷幽霊」のなかに、伝統的アメリカ漫画（直線的齣割り）をポップ・アート化した長方形の額縁絵画が「幽霊」空間内に「本物」として存在するのだとすれば、じつに象徴的な漫画像だということになります。な

ぜなら、わたしたちが見ている（読んでいる）のは、荒木飛呂彦が描いた（書いた）「本物」の漫画の複製品（印刷書籍）なのですから。

以上のような解釈からすれば、漫画の登場人物は、基本すべて齣のなかに存在するのですから、漫画の齣割りのような壁の割れ目のなかにはいると、そこがアメリカの刑務所内であるがゆえにアメリカン・コミックスが芸術作品化された平面絵画が提示されるのは、荒木飛呂彦本人の漫画作品『ジョジョの奇妙な冒険』がいかに高度な芸術的レベルに達しているのかということを婉曲的に自己言及することにもなるでしょう。なにしろ前述のように、本作は伝統的日本漫画史からも絶妙に距離をおいているがゆえに、清新な芸術感をわたしたち読者にあたえずにはおかないのですから。むろん本作のすばらしさは荒木飛呂彦の創造的想像力による画質と物語と主題系の錯綜した連繋にあります。

最後に、肝腎のロイ・リクテンスタインのポップ・アート絵画の「原画」を確認してみましょう。「屋敷幽霊」の室内の壁に飾られているリクテンスタインの「本物」の額縁絵画は、わたしはまだ見たことはありませんが、それとそっくりの絵画は見たことがあります（図18）。しかも重要なことは、それはたんなる「アメリカン・コミックス」の額縁絵画化にとどまらないという点です。荒木飛呂彦が引用する、アメリカ漫画を芸術化したリクテンスタインの絵画作品は、それじたい現実サイズの（その絵画内に人間がはいれるとも言え

図18　ロイ・リクテンスタインの三幅対絵画『三つの反映のある大きな室内（装飾された部屋）』（1993年）の左端絵画。この漫画的絵画が壁に飾られている室内そのものが、『ジョジョの奇妙な冒険』パート6における「屋敷幽霊」描写にとって遠隔的オマージュとなります。

そうな）巨大な（縦横約四メートルの）「室内」絵画の壁に飾られている「額縁絵画」（男女の顔が描かれている漫画的絵画）なのです。だということは、基本、非立体的であった「屋敷幽霊」室内に、すぐれたリクテンスタインの作品が展示されているのは、複数の意味で正統なオマージュということにもなります。なぜなら「屋敷幽霊」室内そのものが、リクテンスタイン作の巨大三幅対（さんぷくつい）（トリプティック）絵画『三つの反映のある大きな室内（装飾された部屋）』の左端絵画（図18）に該当するからです。

図18の室内絵画の壁に漫画（アメコミ）を絵画化したリクテンスタインの典型的作品が

飾られていますが、その「額縁絵画」のみならず、この巨大な室内絵画じたいが、壁の細長い割れ目をとおってエンポリオたちがはいる「屋敷幽霊」室内と合致することになります。なぜなら、この約四メートル四方の（室内空間とほぼ同じ大きさの）巨大絵画の右端に細い縦線が描かれていて、それが三枚の横幅約一一メートルの巨大絵画（トリプティック）の真ん中の絵画（同様の室内絵画）との接合線＝境界線となっており、それはいわば漫画の齣割りを想起させるからです。そして、それはまた前述の「屋敷幽霊」室内にはいるための細長い壁の亀裂をも想起させます。漫画と絵画のこの相互浸透性をとおして、荒木飛呂彦はリアリズム（現実主義）とイリュージョニズム（迷妄主義）の幽波紋的一体化によって、いわばリクテンスタインの芸術絵画をはるかにうわまわる芸術漫画を提示することになりうるのです。

芸術漫画作家と言うべき荒木飛呂彦が、漫画を芸術絵画化した卓越したポップ・アーティスト、ロイ・リクテンスタインの絵画を引用したシーンの流れから、もう一点、荒木飛呂彦がオマージュとして描いたのか、それともスタンド格闘ゆえの、独創的マニエリスム描写なのか、はっきりとは断言できませんが、ともかくすぐれた絵画的＝漫画的描写について、ふれておきましょう。

それはパート6のエンディングにおける、プッチ神父とアナスイ（徐倫と結婚したがって

いる男性）との格闘シーンにおける圧倒的な顔の歪曲描写です。アナスイのスタンドによる猛烈なパンチで顔をなぐられる瞬間、なぐられたためかと思えるほど、ぐちゃぐちゃに歪んだ（相手のパンチをさけるために、みずから顔を歪曲化した）プッチ神父の顔の描写が、傑出したアイルランド人芸術画家フランシス・ベイコンによって、一九六〇年代から長年描かれた、「デフォルメ（変形化）された」友人たちの顔の肖像画（図19）とほぼ一致します。しかし、これは前述の少年エンポリオによるリクテンスタイン絵画への言及とはちがって、荒木飛呂彦本人によるフランシス・ベイコン絵画のオマージュ的引用というよりも、圧倒的スタンド能力描写ゆえに、ごく自然にベイコンの卓越した肖像画像と共通したと言ってもかまわない、きわめて独創的なレベルの高い漫画像です。

なおマニエリスム絵画についての詳細な説明については、若桑みどり著『マニエリスム芸術論』（ちくま学芸文庫、一九九四年）を参照ください。またマニエリスムが一六世紀の絵画にとどまらず、人間の精神表象パターンとして、いかに多様な領域において長年、拡大しつづけているかについて論証する革新的書物、グスタフ・ルネ・ホッケ著『迷宮としての世界　マニエリスム美術（上下巻）』（岩波文庫、二〇一〇―一一年）も必読書です。この後者の書物は、将来（『ジョジョの奇妙な冒険』全パートが完結したとき）、荒木飛呂彦本人の精神様態とその漫画作品における登場人物の多様な精神表象のマニエリスム化を、より厳密

に解釈させる基盤文献となるでしょう。なぜならルネ・ホッケは、一九二〇年代からはじまる「超現実主義（シュルレアリスム）絵画」までをもマニエリスムのカテゴリーに入れ、「超現実主義的小説」もまたマニエリスム的観点において論じていますから（ただし残念ながら「シュルレアリスム映画」については論じられていませんが）。

たしかにマニエリスム漫画として世界最高レベルの芸術漫画『ジョジョの奇妙な冒険』パート5の冒頭部や中盤などでは、他のパートではダイレクトに提示されない「シュルレアリスム的漫画像」も提示されています。たとえばイヴ・タンギーの絵画とエドヴァル

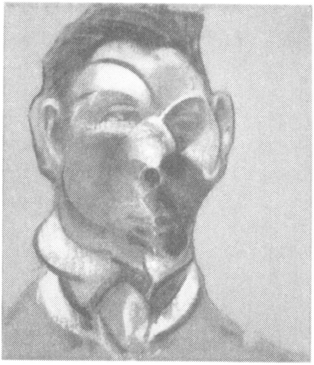

図19　画家フランシス・ベイコンの恋人（モデル）の歪んだ肖像画『ジョージ・ダイアの三習作』（1969年）のうちの一点。

ド・ムンクの絵画を精妙に融合させたような漫画像や、サルヴァドール・ダリの初期代表作のひとつ「曲がりくねった柔らかい時計」として有名な『記憶の固執』(一九三一年)の妥当的引用漫画像もありますから、荒木飛呂彦の傑出した独自のマニエリスム漫画を論ずるにはルネ・ホッケの書物は必読にあたいします。

第六章　岸辺露伴と荒木飛呂彦

†漫画作家、岸辺露伴

パート4の多種多様な「スタンド使い」のなかで、もっとも異質な登場人物、それが前述の「岸辺露伴（きしべろはん）」です。彼は高校生の主人公（東方仗助）と仲良くなることもなければ、敵対することもない、非二元論的存在として独自のスタンスをもつ主要人物です。なにしろ岸辺露伴は「スタンド使い」でありながら、すぐれた漫画作家なのですから。パート4は特異な住宅地（杜王町）と、そこの住人（「スタンド使い」）たちの錯綜（さくそう）した描写に力点をおくため、登場人物たちの生活様式や職業内容もそれなりに強調されます。しかし、パート4における「最大最悪の敵」吉良吉影すらも、中年サラリーマンと呼べる程度にしか描写されませんから、確固たる職業人として十全に表象されるのは漫画作家、岸辺露伴だけです。

『ジョジョの奇妙な冒険』における岸辺露伴の存在は明らかに現代、世界最高水準の巨匠的漫画作家、荒木飛呂彦本人の間接的分身ということになります。なぜなら、彼の自宅をおとずれる漫画読者（パート4の副主人公で、明朗な高校生、広瀬康一）に、岸辺露伴が自作漫画制作の特性を説明するさいの身振りと内容は、そのまま漫画作品『ジョジョの奇妙な冒険』の本質と部分的ではありますが、ほぼ完全に一致するからです。

さらに興味ぶかいことは、前述の短篇集『死刑執行中脱獄進行中』（集英社、一九九九年）には、パート4の「最大最悪の敵」吉良吉影が死後、変様して（幽霊には見えない幽霊として）描かれる短篇漫画「デッドマンズQ」がふくまれるように、同時期に荒木飛呂彦が執筆しつづけていた長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』パート4の主題を差異化しながらも反復強調して、同短篇集に短篇漫画「岸辺露伴は動かない（エピソード16　懺悔室）」（一九九七年）も収録されます。

それは、後述のカラー中篇漫画『岸辺露伴　ルーヴルへ行く』（集英社、二〇一一年）同様、パート4で一九九三年に初出する漫画作家、岸辺露伴が（作者、荒木飛呂彦本人の間接的分身として）、あたかも『ジョジョの奇妙な冒険』パート5（一九九五年から九九年に執筆される、イタリアを舞台にする最大のマニエリスム漫画）の執筆構想のためでもあるかのように、「イタリアに取材旅行に行った」という語りからはじまります。

物語はつぎのようなものです。

主人公の漫画家、岸辺露伴が、たまたままちがってイタリアのカトリック教会の懺悔室の「神父」の椅子のほうに座ってしまったため、見知らぬ「信者（「深い罪を犯して」悪人となってしまった人間）」から、おどろくべき告解（罪の告白）を聞かされます。しかし、その告解者については、最終的に「長年、怨霊に、とりつかれた孤独な悪人でありながら、あきらめずに人生を前向きに生きる点は尊敬できる」と岸辺露伴は言明します。怨霊を救えないがゆえに、自身も苦しみながらも、自殺もしなければ他殺もされない「たまたま悪人になってしまった人間」の人生における創意工夫にみちた「努力」の表象。

この短篇漫画「岸辺露伴は動かない」は、じっさい超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』全体に撒布される善悪二元論の歪曲化の代表作ということにもなります。偉才（すぐれた人間）たちが長い歴史のなかで構築してきた理論、倫理、真理、法律、哲学、道徳、政治、宗教などは容赦なく査問にかけられ、そうした普遍的なものはすべてマニエリスム的想念からすれば、たんに権威的に「現実」化されただけの詩的虚構（厳密かつ優雅なる迷妄なるこじつけ）にすぎないということになります。

それゆえ、全パートの主人公たち（とその仲間たち）は、それぞれの「波紋」的生活環境ゆえに理念的な「正義漢＝英雄」にとどまらない、社会的システムからそれなりに自由な

エキセントリックな人生をおくります。かれらは、伝統的かつ権威的な制度に迎合的であるがゆえに集団的悪弊におちいらずにおれない「順応主義者」（権力者の発言や多数者の共同意見に異見をとなえない者）から、もっとも距離をおく人間たちだということになります。

漫画作家、岸辺露伴がカトリック教会の懺悔室で座りまちがえたせいで、たまたま「神父」化するこの短篇漫画は、後年のパート6（「ストーンオーシャン」）における「最大最悪の敵」プッチが人類に「天国」をもたらそうとする実践的「神父」であることによって、より広大な概念を垂範することにもなります。

もっとわかりやすく言えば、プッチ神父は「ちっぽけな正義をこえた目的が、わたしとDIOにはある」と言います。それは文字通り、本作の主人公たち（や副主人公たち）が、基本、社会正義のためにプッチ神父やDIOや、その部下たちをたおそうとするのではなく、少数の個人的共通観念にもとづいて戦うのですから、本作（全パート）の主人公たちは、その意味では全員、文字通り「ちっぽけな正義漢」にすぎないのです。それにたいして、パート6における「悪漢」プッチ神父や彼の回想シーンに現われるDIOは、「ちっぽけな正義をこえた」、人類全体に幸福をもたらす巨大な正義観を実践するためには悪しき行為（殺人）もさけられないという、現実の人類の長い殺戮史を逆説的に反映することになります。

†日本漫画と外国漫画

長年、世界最高クラスの美術館とみなされているルーヴルで、二〇〇九年、荒木飛呂彦の漫画原画が展示され、作者本人も招待されます。そのさい彼は前述の中篇漫画『岸辺露伴　ルーヴルへ行く』（フランス語版は二〇一〇年、日本語版は二〇一一年刊行）を『ジョジョの奇妙な冒険』の不協和音的手法を希薄化させ、より柔和なフランス漫画（バンド・デシネ）の形式と内容に接近させて執筆します。

「バンド・デシネ」とは、いわば「描かれた帯（おび）」といった意味で、アメリカ漫画の「コミック・ストリップ」とほぼ同じ意味＝手法をさします（欧米漫画がいまだに「描かれた帯」という原型的パターン名で呼ばれるのであれば、それが前述の日本の一三世紀初頭の傑出した絵巻物『鳥獣人物戯画』と同様の形式ということにもならざるをえません）。つまり、細長い縦横線による「長方形齣（こまわ）割り」漫画です。それは『ジョジョの奇妙な冒険』におけるパート3からパート6までの革新的な「斜形齣割り」と「小正円形齣割り」の導入以前の伝統的形式の漫画です。ただし「斜形齣割り」から離れるパート7と8同様、『岸辺露伴　ルーヴルへ行く』も純然たる「バンド・デシネ」とは異なり、いわば「黄金長方形齣割り」であり、かつ「小正円形齣割り」という特異な形式との合体構成になっています。

内容的にはアメリカの「コミック・ストリップ」は、いまだに子供向き娯楽漫画からそれほど距離をおいていません（芸術的レベルに移行しようとしているアメリカ人漫画作家たちもいますが、まだ拡充していません）。いっぽう、フランスの「バンド・デシネ」は大人も楽しめなくもない比較的高いレベルではあります。

しかし、フランス漫画やアメリカ漫画を日本漫画とくらべてみると、いかに日本漫画のレベルが高いのかがよくわかります。たとえば過去のすぐれた日本漫画作家たちの代表作を確認してみましょう。

まず前衛（ぜんえい）（アヴァンギャルド）ギャグ漫画『天才バカボン』（おもに週刊誌『少年マガジン』〔講談社〕で一九六七年から七八年ころまで断続的に掲載された作品）を執筆した赤塚不二夫（あかつかふじお）。その連載漫画ページを読み開いていると、突然、見開き二ページに漫画も文字もいっさい何も描かれ（書かれ）ていない最大空白の非齣割り空間があらわれます。本来、キャラクターの漫画像も卓越して描いているのに、赤塚不二夫はギャグ漫画空間そのものを突然、空（から）っぽにするわけです。それは世界（日本）の伝統的漫画史を文字通り完璧に跳（と）びこえる最高水準の独創的ギャグ漫画ということになります。

それゆえ、パート4の主人公、東方仗助の最初の敵であり、なおかつ最初の仲間となる「億泰（おくやす）くん」は、仗助の老父（体力も聴力もかなりおとろえているパート2の主人公ジョセフ・

ジョースター）から「オソマツくん」と呼ばれてしまいます。これは明らかに、荒木飛呂彦が赤塚不二夫の初期代表作『おそ松くん』（一九六二年から七〇年ころまで週刊誌『少年サンデー』〔小学館〕などに連載されたギャグ漫画）へのオマージュ（敬意）ということになるのでしょう。なぜなら『おそ松くん』の主人公たちは六つ子（六胎／六人）兄弟で、全員、同じ家に住んで顔も服も身体もすべて同じなのですから、『ジョジョの奇妙な冒険』のパート1から6までの六人の主人公たちは顔も家庭環境も人生経験もまったく異なりながら、六人とも狭義かつ広義の血縁関係にあるので、ギャグ漫画『おそ松くん』とはまったく正反対の物語漫画でありながら、人間としての心身的共通点は、『ジョジョの奇妙な冒険』の六人の主人公たち全員に明確に提示されるのですから。

それから『サイボーグ００９』の「誕生篇」（一九六四年）や「ベトナム篇」（一九六五年）、そして「天使篇」（一九六九年）と「神々との闘い篇」（一九七〇年）の作者、石森章太郎（石ノ森章太郎）の傑出性。彼の傑作漫画はほかに『佐武と市捕物控』（一九六八―七二年）もあります。そこで徳川幕府時代の殺戮剣戟描写が提示されるとき、おどろくべきことに、合計約六〇コマもの「斜線」齣割り（ふりまわされる刀剣の切り口を連想させる「切断」齣）のみで構成されます（図20）。

石森章太郎の『佐武と市捕物控』の本エピソード（波打ち際での剣戟シーン）は、八ペー

図20　この石森章太郎の代表作の一ページの「斜線」齣割りには、「三角形」齣割りが三個提示されています。いっぽう、荒木飛呂彦はほとんど「三角形」齣割りは使用しません（たとえば図10や図15の「斜線」齣割りページでは、それぞれ一個だけ「三角形」齣割りがなされます）が、にもかかわらず荒木飛呂彦の漫画作品（パート3から6までの執筆時期）では逆説的に広義の「三角形」表象が十全になされます。（『佐武と市捕物控』［秋田書店］第3巻、267頁）

ジにもわたって伝統的「長方形（正方形）」齣割りはいっさいなされず、「斜形」のみで構成されますから、その点で荒木飛呂彦の大いなる先覚者ということになります。そのうえで、荒木飛呂彦は石森章太郎同様、厖大（ぼうだい）な「斜線」齣割り導入において、前述のように主要人

物たちすらも「斜体」化するのですから、その圧倒的マニエリスム的身体表象において、石森章太郎の漫画作品から克明かつ充溢たる幻惑的漫画作品へといたる偉大なる継承者とも言えるでしょう。

むろん、石森章太郎の卓越性はそれだけにとどまりません。『佐武と市捕物控』の斜線齣割りページ（図20）を見ればわかるように、同時期の（前述の『サイボーグ009』の「天使篇」と「神々との闘い篇」や『ジュン』［一九六七―七一年］などの）漫画作品においても、登場人物の台詞（活字）や擬音（手書き文字）を石森章太郎はほとんど表示しなくなります。すなわち物語漫画における文字表象を廃棄するという点においても、画期的芸術漫画へと移行するわけです。近年のフランス漫画（バンド・デシネ）やアメリカ漫画（コミック・ストリップ）でも、同様の試みをしている漫画作家もいますが、残念ながら石森章太郎の偉大な漫画作品におよぶものは、まだありません。

また各パートで、主人公も物語舞台も年代設定も多種多様に変化するという点で、『ジョジョの奇妙な冒険』の先行作とも言いうる画期的長篇漫画『火の鳥』（一九六七年から七一年まで、『ガロ』にならぶ高水準月刊漫画誌『COM』に連載されたパート群が代表作となるもの）の手塚治虫（石森章太郎同様、質量ともにあまりにも高いレベルで漫画仕事をしすぎたためか六〇歳で亡くなります）。

そうした世界漫画史上、とびぬけた日本の漫画作家たちの芸術作品の流れのなかで、一九六〇年生まれの荒木飛呂彦は、『ジョジョの奇妙な冒険』（とりわけパート3からパート6［一九八九年―二〇〇三年］）によって、日本漫画がいかに長年、世界最高水準でありつづけているのかということを確信させてくれます。

†身体的漫画と漫画的身体

さてパート4の主人公、東方仗助の友人、広瀬康一（気の良い小柄な学生で、パート5冒頭でもイタリア在住の新たな主人公ジョルノ・ジョバァーナを訪ねます）は、純然たる漫画読者として、すぐれた漫画作家、岸辺露伴の家をおとずれます。この漫画作家と漫画読者双方が、それぞれ特異な「スタンド」能力者でありながら、同時に漫画作品の確固たる共有者でもあるのですから、わたしたち『ジョジョの奇妙な冒険』の読者自身もまた虚構世界と現実世界の両海溝にひきこまれていることを暗示する、鮮烈な自己言及的エピソードとなります。

杜王町在住の岸辺露伴もまた他のほとんどの登場人物（現実の大半の人間）たち同様、基本、初対面者と稠密かつ親密な会話ができないため、彼の「スタンド」は、相手の顔や手などの皮膚を書籍ページのようにパラパラとめくって、そこに相手の意識が文字言語とし

て書きこまれ、また画像としても描かれているのを読みとる（見る）能力が提示されます。
それは文字通り（画像通り）、「漫画」本という紙書籍様式のダイレクトな比喩となります。なにしろパート4の週刊誌連載期は、現在の電子書籍期以前のことですし、そもそも一五世紀なかばから活版印刷システムがヨーロッパ中にひろまり、以後、二〇世紀まで世界中に紙書籍が浸透していたわけですから、人間の精神表象が顔面を中心にパラパラと書籍ページのようにひろがるのは妥当的比喩ということになります。そのうえで漫画作家、岸辺露伴はパート4の副主人公のひとりとして、最強最悪の「敵」たる吉良吉影と婉曲的に闘うことになります。

むろん、岸辺露伴の「スタンド」能力によって、突然、顔や手の皮膚を剝かれた小身の高校生（広瀬康一）の身体描写は、さながら生きたままミイラにでもなったかのようにも見えますから、それなりに不気味な肢体化でもないこともありません（図21）。しかし、これは漫画作家、岸辺露伴が漫画読者（副主人公の高校生）に痛みをあたえているわけではありませんから、図21をじっくり見ていると、それは「不気味さ」の下から「ユーモア」も生じてきます。「気味悪さ」と「おもしろさ」、そうした相反するイメージの共存（混成化）も、本作のマニエリスムの闊達ぶりを示しています。

また、このスタンド能力は、あくまでも一方向的意思疎通（完全に理解することなど大変

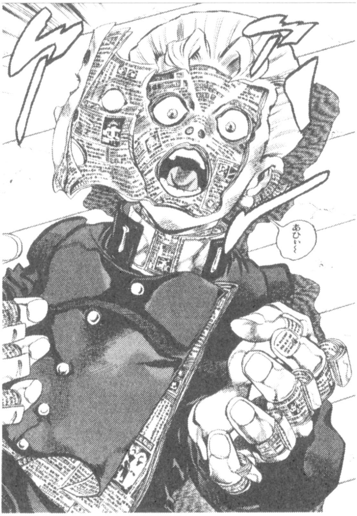

図21　パート4の重要な副主人公（かろやかな高校生、広瀬康一）が漫画読者として、漫画作家、岸辺露伴の家を訪ねると、岸辺のスタンド能力によって文字通り（画像通り）「漫画書籍」的に心身表象化されます。(『ジョジョの奇妙な冒険』[集英社] 第34巻、142頁)

むずかしい他者の精神を、とりあえず一方的に把握（はあく）しようとする試み）の一手段です。「現実世界」においては、そうした他者にたいする一方的な（勝手な）実践行為は、あまりめずらしい現象ではありません。ですから、この「奇妙な」表象も、ある意味ではリアリスティック（現実的）たりうるわけです。

要するに、漫画作家であれ小説家であれ、劇作家であれ映画作家であれ、画家であれコンピューター・アーティストであれ、また学者＝批評家であれ、「作者の〈真髄（しんずい）〉（すぐれた仕

事の奥深い意義）」は、独創的な描写による人間心身の革新的表象にあるわけです。それゆえ漫画作家、岸辺露伴が「読む（見る）身体」を「読まれる（見られる）身体」（図21）へと変換させるのは、相当、理にかなうことになります。

さらにパート3中盤では、「奇妙な」自動印刷漫画本が優柔不断な幼い弟ボインゴの「スタンド」となることで、漫画本『ジョジョの奇妙な冒険』の自己言及性とおどろくほど連関することになります。『オインゴとボインゴ兄弟　大冒険』というタイトルの「スタンド」漫画書籍に、少しずつ自動的に印刷される自分たちの「未来の行動」画像にもとづいて、浮浪児「兄弟」は主人公たちを攻撃します。かれらは「マンガの解釈を読みちがえると、やばいことになる」と自覚しながらも結局、失敗におわります。それゆえ、よほど狭量な感性の持ち主でないかぎり、わたしたち読者自身もまさに漫画『ジョジョの奇妙な冒険』の「解釈」の難解性、錯綜性、多様性をしっかりと自覚しなければならないということになるわけです。

そのうえで、パート3における「世界」最強最悪の「スタンド使い」とみなされているDIOまでもが、カイロのうすぐらい自宅で、梯子つきの巨大書棚で書籍をさがしているシーンがあります（さらに別のシーンでは、DIOは美術画集を見ながらルーヴル美術館内の芸術作品に強い愛着感さえも示します）。それは一〇〇巻以上もの超長篇漫画『ジョジョの奇妙

な冒険』の偉大なる作者、荒木飛呂彦（彼自身もルーヴル美術館内の芸術作品が好きで、自分の漫画原画もそこで展示され、そして中篇漫画『岸辺露伴　ルーヴルへ行く』も執筆する作者）と、それを読んでいるわたしたち読者双方の婉曲的比喩となります。芸術的／娯楽的漫画『ジョジョの奇妙な冒険』は、さまざまな登場人物たちとの心身的書籍関係をとおして、みずからの書物（漫画本）の解釈の多様性に自己言及することになるわけです。

最後に、より端的に漫画作家「岸辺露伴」の名前の意味を考えてみましょう。荒木飛呂彦は前述のように「海水と船舶と波紋」の主題系を、『ジョジョの奇妙な冒険』全体に（とりわけパート3からパート6まで）長期間、継続させるのですから、「岸辺露伴」が実作者、荒木飛呂彦の間接的分身である以上、海や沼沢の「岸辺」に「露」が「伴」うのは当然ということになります。

†手描き漫画と手書き文字

パート4の岸辺露伴のスタンド能力は、人間たちの精神交流は対話のみでは成立しがたいということも暗示します。人間の言語的精神は少なくとも「言語の発声と聴取のサイクル」および「言語の表記と読解のサイクル」の両面性によって、より厳密に活性化するということです。

したがって、「スタンド使い」たる漫画作家、岸辺露伴は、話し相手の意識（精神）をすべて身体書籍（手書き文字／手描き画像）化するわけです（図21）。それは現実の漫画作家の本質的比喩ともなります。日本の漫画書籍では欧米の漫画書籍とは異なり、登場人物の「台詞（せりふ）」は、二〇世紀後半以降、基本「活字」化されます。ただし「擬音（音響）」などは今日にいたるまで漫画家自身による「手書き文字」が頻用（ひんよう）されます。「スタンド使い」が人間の言語的精神を、その身体のうえに文字通り（画像通り）「肉筆」化する主題系は、パート4のみならずパート6後半においても差異をともなって反復されます。

パート6の主人公、空条徐倫は、パート6後半において刑務所からの脱出をいよいよ決意します。父親（承太郎）の「スタンドと記憶」をディスク化してうばった犯人の正体（プッチ神父）とその意図がわかったからです。しかし、そのときプッチ神父の部下の「スタンド使い」たる女性主任看守ミュッチャーにおそわれて、ある意味、徐倫自身も父親同様、「記憶」（脱獄しようという意思）をうばわれてしまいます。にもかかわらず、その直前、徐倫はみずからの身体に自分自身の大事な意思を数行、手書きします。むろん記憶喪失（そうしつ）寸前に、自分の身体にすばやく要件を手書きしたという記憶ものこっていません。したがって彼女が自分の身体に「奇妙な」手書き文字が記されていることに気づくと、その意味を一

から考え直さなければならなくなります。
この興味ぶかいシーンも、「漫画」という表象媒体（ひょうしょうばいたい）の基本スタイルをダイレクトに表示することになります。つまり、物語漫画は人間の身体の「画像化」と人間の精神（会話や想念や思考や記憶など）の「文字化」によって成立するということです。言いかえれば、「絵画」と「小説」という、ふたつの傑出した伝統的先行表象媒体の合体によって、「物語漫画」は一世紀以上、展開してきたということが暗黙的に明示されるわけです。
パート4からは、多種多様な「スタンド使い」たちの日常生活の安寧（あんねい）と困惑（こんわく）の両面性が強調されはじめて、物語漫画『ジョジョの奇妙な冒険』はますます活性化します。それにともない、前述のパート6の主人公、徐倫が記憶を失うことじたい、超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』が単線的物語ではなく、複線的／螺旋（らせん）的／波紋的パターンとして構成されていることが明確になります（「螺旋」の例としては、パート6後半、天空から大量の小さなカタツムリが雨粒のように落下してきて、人間たちもカタツムリ化しはじめますが、そのカタツムリの殻（から）も「螺旋＝螺線」状の波形です）。わたしたち読者自身も、場合によっては本作ののびやかに錯綜した主題論的物語の根拠も失念しかねないほどです（それゆえまたパート8の新主人公も、冒頭から長いあいだ記憶喪失におちいりつづけます）。
そのことを象徴的にしめすのが、前述の徐倫に、これから自分が何をすべきなのかを忘

れさせる「スタンド使い」だということになります。本作の個性的登場人物たちの相互連関の多様性と錯綜性による「切断」的、複線的、多層的物語展開ゆえに、読者は混然たる「現実世界」像を『ジョジョの奇妙な冒険』において実感することになります。

†幻想と現実の物語漫画

パート6の冒頭では、主人公(一九歳のジョリーン)は、腑ぬけにして不誠実なボーイフレンドが犯した(とされる)自動車事故死の犯人とされ、一五年の刑務所収監を裁判所で宣告されます。それゆえパート6前半の物語舞台は基本、刑務所のなかということになります。ジョリーンはスタンド能力を習得展開するがゆえに、あえて「刑務所脱獄」することなく、刑務所内の「奇妙な」問題の解明=解決をはかろうとします。

『ジョジョの奇妙な冒険』の物語の本質は、血縁関係と不死性と幽霊の表象によって、生物=動物=人間の「生と死の精妙な心身(リ)サイクル」のアレゴリーとなります。その主題は、まったく異なる「形式と内容」で描写される荒木飛呂彦のすぐれた短篇漫画集のタイトルにもなっている短篇漫画「死刑執行中脱獄進行中」においても提示されます。

それは『ジョジョの奇妙な冒険』パート4における家屋内での葛藤同様、監獄にいれられた有罪者は、檻の奥内が「高級マンション」のようなきれいな室内であることに一瞬お

どろくものの、そこはさまざまな精妙な仕掛けのある堅牢な「死刑執行場」でもあることに気づいて苦しめられます。

ところが突如、牢獄＝高級マンション＝処刑場内の壁に大きな穴が開き、美しい自然の風景が見えます。そのこわれた壁の穴から「脱獄」しようとすれば、壁の割れ目から巨刃が飛びだして身体が切りさかれる（処刑される）だろうと予知して、獄中人はそれから五〇年もの長いあいだ、美しい牧歌的風景（青空、白雲、山並み、花畑）を苦悶とまどろみのなかで眺めながら牢獄＝高級室内ですごすことになります（文字通り五〇年間もつづく「死刑執行中脱獄進行中」なのです）。

人間がつくった美しい閉鎖空間（荒木飛呂彦のすべての漫画像が基本そうであるように画面の密度も十分高い監獄）と自然の美しい風景が見える穴との殺伐的連結性（非幻想的牢獄）は、『ジョジョの奇妙な冒険』パート4のみならず、パート3でもパート5でもパート6でも随所にちりばめられています。

とりわけパート6前半部は、この短篇漫画「死刑執行中脱獄進行中」を想起させる状況によって構成されます。つまりパート6の主人公、空条徐倫は、脱獄できないわけでもないのに、あえて刑務所内にとどまり、たまに広大な自然にかこまれたフロリダの刑務所周辺の自然のなかで拘束されながら、さまざまな「奇妙な」出来事に遭遇することになるの

ですから。

†パート6冒頭部のすばらしさ

しかし、その刑務所内での最初の波乱にみちた闘いは錯綜の度合いがたいへん高く、三種類の異質な連係描写で、ひじょうに興味ぶかいシーンとなります。

第一に、同じ刑務所内の離れたところにある男子監房にいる「スタンド使い」たる狙撃手ジョンガリから放たれた銃弾が、錯綜した通路をとおって女子監房内へと超スピードで斜線的に屈折しながら、面会室近辺の空条親娘（おやこ）に向かって飛んできます。前述のように本漫画の齣割りは、パート4から精妙に斜線強調されるため、銃弾もまた基本、直線的弾道ではなく、「狙撃衛星」スタンドによって斜線的に軌道修正されながら飛んできます。つまり漫画の「形式（齣割り）」と「内容（銃撃弾道）」がともに斜線的に合致するわけです。また空条親娘がアメリカの刑務所内で再会したときに、ふたりを殺害しようとする最初の「スタンド使い」が「奇妙な」ライフル銃撃者であるのは、アメリカ合衆国が二一世紀においてもなお一九世紀の西部劇時代を想起させるような「全米ライフル協会」に代表される「個人の武装権利」を認める旧悪なイデオロギーにもとづく軍事国家だからでしょう。

第二に、その屈折錯綜した狙撃行為じたいが文字通り「夢想」のように見えはじめます。

なぜなら空条親娘がともに、いつのまにか面会室で眠りにおちいっており、それゆえ前述の狙撃があたかも「夢」であって、現在は、さながら大白蛇（「ホワイトスネイク」）の胃袋のなかで胃液に溶かされているかのように、身体を動かせないまま、面会室のなかで空条親娘は蛇行的に溶解されつつあるからです。

それは前述の屈折的弾道の斜線的描写と対照的に、面会室じたいも親娘の身体も、ともにごぼごぼと水泡のごとく溶解中であるがゆえに、画面全体は曲線的描写となります。したがって、この「斜線」と「曲線」の唐突な対照的連繋描写において、空条親娘は刑務所内で「奇妙な」ふたりの敵「スタンド」によって同時に命をねらわれていることがわかります。

しかも第三に、この長いシーンにおいて主人公たちも、わたしたち読者も、意表をつかれて「敵」の実体（とりわけ「ホワイトスネイク」）がほとんど把握できませんから、謎めいた「敵」の実体と「スタンド」能力の対応性が理解できないまま眩暈におちいることになります。

『ジョジョの奇妙な冒険』全パートにおける、「波紋／幽波紋」能力はリアリスティックな側面をもちながらも、基本「幻想」的描写と言わざるをえないものです。それゆえ、前述の「スタンド使い」（斜線的狙撃者）ジョンガリの存在そのものが主人公たちによって「夢

想」化されるのですから、本作の「スタンド」表象がいかに画像的かつ精神的に精妙であるのかが、本パート6冒頭部において圧倒的に強調されます。

特異な狙撃と、いつのまにかおちいっている溶解状態。この異質なふたつの攻撃のどちらが現実スタンドであり、いずれが幻覚スタンドなのか、よくわからない主人公たちの気持ちが、わたしたち読者にも、かなり深刻につたわります。言いかえれば、わたしたち読者も、みずからの思考力が泡沫溶解しているかのような感覚におちいります。このように物語的に錯綜しつつも、画面じたいは「描線」と「描写」が異質的にみごとに合体する、そのような洗練された奇想的物語漫画は他に類例がありません。

これは刑務所内での最初と最後の二人組(ペア)、父承太郎と娘徐倫、そして狙撃者ジョンガリと溶解スタンド(当初、正体不明のホワイトスネイク)との闘いです。この後者の強靭(きょうじん)なスタンドの本体が読者には長いあいだ見当(けんとう)がつかないのが、逆説的にパート6前半部をたいへんおもしろくします。またパート6後半部で、その正体プッチ神父の長年の画策が成就(じょうじゅ)にいたろうとする圧倒的プロセスも、ひじょうに画期的です。

そして父親(空条承太郎)が「ホワイトスネイク」という、当初、正体不明のスタンドによって「仮死状態」化されることで(スタンドと記憶が「奇妙な」ことに二枚にディスク化されて心身機能をうばわれた状態におちいることで)、当初、刑務所に入れられた無罪の娘(徐

倫）を助けるためにやってきた父親（承太郎）を、逆に娘が助けようとすることでパート6の物語は本格的に展開します。

なぜホワイトスネイク（プッチ神父のスタンド）にうばわれる二枚のディスクのうちの一枚が「記憶のディスク」と呼ばれるのか、その本質的意味はパート6結末部で、ようやく納得がいきますが、冒頭部では、つぎのようなニュアンス（微妙な意味）をもちます。

父親（承太郎）はさまざまな「敵」の「スタンド使い」たちと長年、闘ってきたがゆえに、娘といっしょにすごせる時間がほとんどなかったため、娘（徐倫）は当初、父親が自分を助けにきてくれたことになにも関心をいだきません（彼女には親子間の情愛関係の記憶がないのです）。しかし逆に父親が自分を助けようとして「敵」にたおされたがゆえに、初めて本格的スタンド自意識をもって（また長いあいだ父娘関係が希薄化していた真の意味を探求しようとして）、父親をたおした「ホワイトスネイク」がなぜかしら刑務所内にとどまりつづけるがゆえに、みずからもパート6（刑務所内外）で頻繁な攻勢に転じます。それによって、かつて愚劣なボーイフレンドにふりまわされていた無神経な時期を脱して、ジョリーンは水際立った自律精神を確立します。

ちなみに徐倫のスタンド能力は、曾祖父（ジョセフ・ジョースター）と父（空条承太郎）のふたり（パート3で一緒に行動していた祖父と孫）から、それぞれ、いわば遺伝的にひとつず

つ、二種類のスタンド能力（棘（イバラ）＝繊維組織のロープ化と強力なパンチ）を継承しているかのように見えます。本超長篇漫画は、前述のように個人（各パートの主人公）の平均寿命をこえた長い血縁関係の持続性に人間表象の重要ポイントをおきますから、そのような半遺伝的能力も強調することになります。

そのふたつのスタンド能力のうち、徐倫の父親、承太郎自身も、若いころ（パート3）から異質なふたつのスタンド能力を有し、それが漫画『ジョジョの奇妙な冒険』の特異性に緊密に対応します。それは外見上、娯楽的格闘漫画たる本作において、「悪しき相手」をパンチ（握り拳）でなぐる主人公の、その圧倒的スピードの痙攣（けいれん）的描写（漫画媒体の動態性の描写）と、それと対照的に、数秒間、「世界」の時間をとめる並外れた能力（漫画媒体の静態的側面の強調）のふたつです。

『ジョジョの奇妙な冒険』の物語展開は、主人公とその仲間たちの知人‐友人‐親縁者‐敵対者たちとの交流／交戦が重層的かつ断片的に展開しながら、主題論的統一性も暗黙的にも明示的にも種々持続するがゆえに、最終的にはとりあえず全体的安定性へといたることで各パートは構成されます。

なにしろパート6結末部では、二〇年前に空条承太郎によってたおされたDIOを敬愛するプッチ神父が、父親DIOを知らずに育った息子（病人や愚人）たちを二〇年後、部下

としてのみならず、文字通り「神父」の子として心身を活性化させ、そのうえで自分の意思達成のために利用します。またプッチ神父は、生まれた直後に偶然別れた双子の弟（ウェザーリポート）を天空の「天国」化のために殺害します。

逆にパート5では、同じように父親DIOを知らずに育った若者（ジョルノ・ジョバァーナ）が主人公となります。彼はパート6におけるDIOの息子たち（兄弟たち）とは対照的に、確固たる自律精神によって、くるおしい人生を強いられるギャングの仲間たちに平穏な生活をもたらそうと努力した結果、若くしてギャングのボスとなり、それによってギャングという不幸な人間たちとギャングに阻害される不運な住人たち双方を救うことになります。つまり荒木飛呂彦は、各パート間の画一性や同質性をつねに揺り動かしつづけるのです。

したがって、すでに一〇〇巻をこえる壮大な『ジョジョの奇妙な冒険』各パートに登場する最強最悪の人物たちは、その他おおぜいの敵対者たちのなかにまじって、なかなか姿を見せることがないというのが大きな特徴となります。それをふまえた前述のパート6冒頭部で、主人公たち（娘徐倫と父承太郎）をおそってくる本体の見えない「敵」スタンド、ホワイトスネイクは、その攻撃実体が長いあいだ曖昧のままにとどまります。これは偉大なる漫画作家、荒木飛呂彦のおどろくべき変則的物語描写というしかありません。

第七章　二元論を超えて

†善悪二元論的イデオロギーのゆらぎ

『ジョジョの奇妙な冒険』には、人類の伝統的イデオロギー（観念体系）のくねったマニエリスティック描写も暗示的かつ明示的に多々あります。

たとえばパート3冒頭には、超人ＤＩＯに親近感をいだいて、再生復活したての若きＤＩＯを活性化させる老婆（ろうば）エンヤがいます。彼女は人間の生きる喜びは、みずからの欲望（金銭欲、名誉欲、食欲、愛欲）の達成にしかないと主張します。しかしＤＩＯは、いわば不死身の「吸血鬼」であるがゆえに、かつて他者（血縁関係のない「兄弟」ジョナサン・ジョースター〔ジョジョ〕）の死体を得て（みずからの生首をジョジョの身体と結合させて）、そこではじめて亡き「兄弟」たる「ジョジョ」との血縁関係をむすぶことになり、それから約一〇

〇年間、鉄の箱（棺桶）のなかで海底に横たわったのち、偶然、金銭欲にとりつかれた船乗りたち（財宝渉猟者）から「宝箱」と勘違いされて拾いあげられたおかげで生者へと復活する「非人間的人間」です。それゆえ、ＤＩＯは老婆エンヤの人生論理にとくに耳をかたむけることはありません。パート3におけるこのふたり（若きＤＩＯと老婆エンヤ）の関係が、いかにＤＩＯとプッチ神父との「友愛関係」（パート6における、パート3のころの回想シーン）と異なるのかを再確認してみましょう。

若きＤＩＯに愛着する悪辣たる「スタンド使い」老婆エンヤは、自分の息子ガイルにＤＩＯの「敵」たる主人公たちを殺害させようとして、逆に息子ガイルをたおされるがゆえに、みずから復讐にたちあがります（しかも、その直前に主人公たちをおそわせる部下のスタンド名は「女帝」です）。さらに、この邪悪な老婆エンヤは、みずからの「スタンド」能力を「正義」と呼びます。それゆえ、正義的イデオロギーによって、みずからを「正義漢」とみなす以上、自分の仲間（頼みの綱）になろうとしない他者は「悪漢」ということになるわけです。

またパート3中盤で主人公たちをおそってくる「敵」のスタンドは「女教皇」とも呼ばれます。さらにパート3冒頭で承太郎をおそう同級生（転校生）の花京院は、敗北後、主人公の仲間となりますが、にもかかわらず、そのあとも「奇妙な」ことに、花京院はしばし

ば「仲間」なのか「敵」なのか曖昧な状態で提示されることになります。それは彼の名前が江戸時代の仙台藩（現在の仙台市）のいまはなき「寺院」に由来し、そのうえで彼の「スタンド」名が「法皇の緑」であることと関連するのでしょう。

　さらにまたパート5の「最大最悪の敵」ディアボロはみずからを「帝王」と呼び、そのスタンド名も「キング・クリムゾン（血色の国王）」です（周知のように、作者、荒木飛呂彦はスタンド名をもっぱら海外の音楽グループから採りますが、傑出したプログレッシヴ・ロック・バンド「キング・クリムゾン」のデビュー・アルバム名が『クリムゾン・キングの宮殿』です）。そしてパート6では、聖職者たるプッチ神父が広義の「悪人」として主人公たちの「最大最悪の敵」となります。

　したがって「女帝」、「教皇」、「法皇」、「帝王」、「国王」、「神父」といった一般に崇高で権威的な人間たちが、『ジョジョの奇妙な冒険』においては基本「善人」ではないことが示唆されます。

　自己の個人的欲望の達成のみにこそ人生の意義があると考える自己充足的な人間たちは、自分の仲間になりえない（共通信念や連帯感をもちえない）赤の他人は、みずからの「正義」理念にもとづいて殺されねばならないというイデオロギーにとらわれます。こうした個人なり集団なりの殺人理念は、みずからが「正義」の人間たるがゆえに、他者は

「悪人」とみなされ、それゆえ殺さなければならないという、人類の伝統的‐権威的‐抑圧的‐排他的‐利害的共同体イデオロギーの愚劣(ぐれつ)さが暗黙的に反映されます。

現代までつづく人類の長い戦争の歴史もまた、そうした善悪二元論的イデオロギーにもとづいています。それゆえ権威的イデオロギー（伝統的偏見(へんけん)「自分が属する狭い時空間的理念にもとづく、他者にたいする偏(かたよ)った見方」）にもとづく「正義」観念の誤謬性(ごびゅうせい)（まちがいぶり）が、前述の（両手とも右手のマニエリスム的）老婆エンヤの怨恨(えんこん)にみちた、おぞましい思考と行動（「正義(ジャスティス)」スタンド）に端的に象徴されるわけです。

それにたいして、パート3の老婆エンヤ同様の「悪人」とみなされるパート6におけるプッチ神父の自我はかなり異なります。プッチ神父による回想シーン（DIOとの親愛関係）において、両者の観念はともに自己と他者との二元論にはいっさいもとづかないことがわかります（なにしろDIOは一〇〇年ほどまえに亡きジョジョの身体と合体していますから）。それゆえプッチとDIOはともに単なる「正義漢」でもなければ単なる「悪漢」でもないということになります。このふたりには「正義(ジャスティス)」スタンドをもつ老婆エンヤのおぞましさは、いっさい感じられません。

プッチ神父がDIOに惹(ひ)かれる理由のひとつは、カトリック神父は「最後の審判」の日にイエス・キリストが再臨し（天空から地上に降りてきて）、死者たち全員を復活させたうえ

で「天国（永遠の生命をあたえられる者）」と「地獄」への二分割移行をはかるという信仰にそまるからでしょう。つまり、ＤＩＯが一〇〇年ぶりに復活再生した人物であるがゆえに、特異な神父プッチはＤＩＯに強い関心をもつことになります。

それゆえまたＤＩＯは老婆エンヤとはちがって、本来なら自分の最大の仲間たりうる息子たちの生死にもとらわれることはありません。それはまた婉曲的かつ逆説的に、『ジョジョの奇妙な冒険』各パートの主人公たちあいだの遠距離の血縁関係、そして最大の敵対者たるＤＩＯとの異常な血縁関係ゆえに、かれらが純然たる「正義」の人間として表象されることも、かなり希薄化されざるをえません。

しかし超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』のパート5が、もっとも傑出した芸術漫画である根拠のひとつは、パート5の主人公ジョルノ・ジョバァーナが「スタンド」能力の遺伝以外、父親ＤＩＯとはいっさい無縁であるという点にもあるからでしょう。パート1において、ＤＩＯは「吸血鬼（不死者）」化したがゆえに、生物（人間）の生死の本質的サイクルを廃棄することになります。それゆえ欲望中心主義という愚昧（ぐまい）なる人間的感性からも逸脱します。そのうえでＤＩＯは、人間は「恐怖」を克服することがもっとも大切だと主張します。それゆえ本作が「恐怖（戦慄（せんりつ））」的要素を相当ふくめながらも、基本「恐怖漫画」にはなりえないという事実によって、超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』は「最強最悪

の敵」たるＤＩＯの概念と実践と正確に合致することになります。
そしてパート5（「黄金の風」）は、パート4（「ダイヤモンドは砕けない」）にならぶ最高水準のパートとなります。というのは、当時（一九九五‐九九年）、パート5が連載されていた週刊誌『少年ジャンプ』という名称からすれば、『ジョジョの奇妙な冒険』は子供向け漫画であるとおもわれていたかもしれませんが、パート5の脱線ぎりぎりの複線的物語展開と精妙なマニエリスム漫画形象は、子供の読者にはかなり理解しがたいものとなります。それは世界（日本）漫画史上、革新的な漫画画像と登場人物の心身の複雑混淆な表象によって、大人の読者ですら混乱せざるをえない圧倒的レベルのものとなるからです。そして善悪二元論の希薄化は、とりわけパート5終結部で強調されます。
副主人公ブチャラティと悪質なギャングスター（「スタンド」能力をあたえられた悪人セッコ）とが最後の切迫した闘いをしているさなか、たまたまローマの繁華街の通行人として登場する素朴な「少年」が、パート5全体の巨大な社会問題をもたらしていたギャングの最大最悪のボスであることが理解できるまでは相当、時間がかかるということがひとつ。
ふたつ目は、前述のように、その一見、純朴な「少年」ドッピオが突如「中年」ディアボロとなり、そしてギャングのボスとして至上の「スタンド」（キング・クリムゾン）へと三面的に変様するプロセス下で、読者を当惑させるのみならず、二重人格者であるがゆえに、

三面的心身変様において、ドッピオ本人もまた当惑せずにはおれません。
端的に言えば、この「少年」はみずから主体も客体も制御（意識）しえないまま、「ボス」の部下であると同時に「ボス」自身なのですから、そのような特異な反権力主義的動向のなかで、ふたつの名前と形態（短身ドッピオ／長身ディアボロ）をもつ二重人格者の人間表象は、わたしたちに、たんなる二元論的夢幻症的異質性をこえた眩暈をもたらすことになります。

つまり、パート5の主人公たちの「最強最悪の敵」（犯罪組織のボス）は、明確な自意識を維持しえないパート4の「最強最悪の敵」吉良吉影同様、精神障害者と言ってもかまわない人物なのです（彼は健忘症者であると同時に記憶過剰者なのですから）。

それゆえドッピオ＝ディアボロは、『ジョジョの奇妙な冒険』各パートの主人公たちが、時空間的に長い距離をおく血縁関係（曾祖父―祖父―父親―母親―叔父―叔母―息子―娘―孫―曾孫など）にもとづいて構成されている以上、かれらが親族／血統をそれなりに大事にしようと意識するのとは正反対に、自分自身の娘トリッシュさえ殺そうとします。そうした異常な事態に呼応するかのように、パート5の主人公ジョルノ・ジョバァーナとその仲間たちもまた、あらかじめほとんど完全に家族を失っているという点で、パート4とは大きな異質感を提示します。

パート5の主人公の最大敵対者が、そのような異様な二重人格者である場合、彼は漫画内で指摘される「光と影」「表と裏」の具現者（二元論的一体者）とみなされがちです。荒木飛呂彦自身も「あとがき」で、「善／悪」二元論に言及しますが、漫画作家、荒木飛呂彦は、みずから意識しえないほど精妙な画期的手法（それゆえ読者にとってはきわめて魅力的な資質）によって、むしろ権威主義的社会構成にもとづく伝統的、因襲的な「善悪二元論的イデオロギー」の悪質性（権威的虚偽理念）に多くの人間が長年はめこまれているのを暗黙的に提示することになります。それゆえ『ジョジョの奇妙な冒険』は、じつに「法外なる」漫画となるわけです。

†猫と船と爪あるいは弱肉強食の転回

善悪二元論的イデオロギーは、純然たる動物（人間）の本性たる「弱肉強食」性を、「現実世界」において精神的に虚構化したものでもあります。

その意味で、前述の荒木飛呂彦の短篇漫画集『死刑執行中脱獄進行中』におさめられている一篇「ドルチ（ダイ・ハード・ザ・キャット［頑健（がんけん）な抵抗者たる猫］）」（一九九六年）は、たいへん興味ぶかい漫画作品ということになります。短篇漫画「ドルチ」は、前述のパート5（「黄金の風」）のカプリ島へと海風によってわたるヨット上での闘いとほぼ同様のパタ

ーンに見えますが、そのうえで、この短篇漫画は、より多様なアスペクトにおいて、偉大な漫画作家、荒木飛呂彦の特異性をより明確に表示することになります。

まず海が時化て波浪にもまれているときに「三角波」（多方向からうねってくる波どうしがぶつかって巨大化する「三角形」の波）によって難破したとおもわれるヨット（セイリング・ボート）。その後、何日ものあいだ日本近海海上をただよって空腹におちいってしまった悪しき人間（飼主）と白黒色のかわいい「飼猫」ドルチ。それゆえ飼主は飼猫をつかまえて食べようとします。したがってドルチは高い帆柱の先端までのぼって「飼主」から逃げます。なぜ小型帆船（ヨット）の細長いマストの先端まで猫がのぼるのか。その端的な意味は、一本のマストしかない小型帆船は長年、英語では「キャット・ボート（猫舟）」と呼ばれているからです。そして猫の爪は（犬の爪などとはちがって）マストをのぼるのに適した鉤爪（根元から先端にかけて強く歪曲した爪）構造になっているからです。

また「三角波」による三角帆布ヨットの難破状況は、本短篇漫画「ドルチ」が超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』パート5とほぼ同じ時期に描かれているため、徹底した「斜形」齣割りで構成されています。「斜形」齣割りは、種々の「三角形」的斜傾表象と連繫することになります（おそらくヨットは三角波に押し流されて暗礁「海上からはほぼ見えない巨大な岩」にぶつかり、そこでヨットを安定させるために船底についている三角形と言えなくもない

バラストキールがこわれて倒壊したのでしょう)。

さらに本短篇漫画のヨット(小型帆船)が本来「キャット・ボート(猫舟)」とも呼ばれるのは、船舶の長い歴史において猫がたいへん重要視されていたからです。

まず船にはかならずといってよいほど大量のネズミがひそんでいたため、船内の穀物／食物をネズミに取られないよう、人間は船に猫をのせるわけです(その時代にマストのうえに先にのぼるのは猫から食べられないように逃げるネズミたちです)。

また船舶につきものの「錨(いかり)」(船を風波に流されないよう停泊させる道具)は、英語ではアンカー(anchor)と呼ばれますが、西洋でも東洋でも、錨のかたちは船にのせられる猫の「爪」とみなされるため、金属(鉄)化したアンカーはいわば「猫」と「鉄」を合成するがゆえに、日本語のイカリは動物たる「猫」という表形文字の左側の獣偏(けものへん)(犭)を「鉄」偏の「金」におきかえて「錨」という文字になるわけです。じっさいアンカーは「錨爪(いかりづめ)」という表記もなされ、猫の「爪」のような形状部(鉤爪(かぎづめ))が海底にひっかかって船を停泊させることになるわけです。

なお前述の『ジョジョの奇妙な冒険』における人間身体のマニエリスム的表象のさい、主要人物たちがほぼ全員「猫背」描写されていることを確認しましたが、その曲がりくねった背中の形状は文字通り(画像通り)「猫」の獣偏(犭)と合致するわけですから、人間も

またネズミや魚や鳥を食べる猫同様、弱肉強食の獣であることもまた暗示されることになります。

さらに前述の「東日本大震災（大津波）」に端を発する『ジョジョの奇妙な冒険』パート8（「ジョジョリオン」）の主人公は水兵帽と水兵服（セーラー）を着用しますが、彼のセーラー服にも「奇妙な」ことに「錨マーク」が一点大きくついています。またパート4後半における副主人公のひとり空条承太郎（パート3の主人公）の高校時代の学生帽を想起させる帽子にも小さな「錨マーク」が多数つけられています（パート4前半の同じ帽子にはついていないにもかかわらず）。そしてパート8冒頭部では「猫の爪」を連想させる、パート4における鋏（はさみ）で切られた人間（吉良吉影）の大量の爪が再提示されます。そのうえパート4の主人公、東方仗助の学生服の詰襟（つめえり）にも、老父ジョジョ（ジョセフ・ジョースター）が船にのって杜王町にやってきて、そしてエンディングでも船にのってアメリカへ帰るためか、「錨マーク」がついています。

またパート8と同じ「杜王町」を舞台とするパート4前半では、野生ネズミが悪しき「スタンド使い」となり、鮮烈なシーン（家屋内と家屋外丘陵地双方での遊撃戦）を展開します。たほう、パート4後半では、吉良吉影が顔を変えて、子連れの若い女性の「夫」となって身を隠す「自宅」に、突然、美しい猫が勝手に住みこみはじめます。人間にいっさいな

じまないその猫はいわば事故死したため、自宅の庭に埋葬されたあと、猫と草の異質的合体スタンド「猫草」として復活再生します（猫も人間同様、動物だけでなく植物も食べますから）。そしてその「猫草」は吉良吉影のスタンド（キラークィーン）の「腹部」におさまり、そこから強力な能力を発揮します。その端的な理由はキラークィーンの顔のかたちが猫の顔を想起させるからです。

ちなみに前述の荒木飛呂彦の最初期の短篇漫画集『ゴージャス☆アイリン』（集英社）の第一篇「大女の館の巻」（一九八五年）では、植木鉢に埋めこまれ首だけ出されているたくさんの猫たちが提示されます。かれらに食べ物をあたえる悪しき「大女」が、新たに別の猫を土のなかに埋めようとすると、猫の爪で軽い傷を負ったため、その猫を殺します。この悪しき「大女」をたおすアメリカの女性主人公は物語内で「アイリーン」とも呼ばれますし、彼女がすでに一六歳で家族を失っているといった面においても、後年のパート6のアメリカの女性主人公ジョリーン（徐倫）を連想させることになります。じっさいパート6のエンディングでは、プッチ神父が最終的にたおされたあと、プッチ神父によって「現実世界」がいわば二重転回した結果、ジョリーン自身も変化して、みずからを「アイリン」と名のります。

短篇漫画「ドルチ（ダイ・ハード・ザ・キャット）」の本質の話にもどしましょう。この

「飼猫」ドルチは「飼主」に噛みくだかれる寸前に、みずから「飼主」の咽喉から内臓（腹部）にもぐりこむことによって殺害からまぬがれる（ように見えます）。猫が人間の腹部におさまること。それはパート4における、なかば殺害された（事故死した）のち、あらかじめスタンド化されていたため再生復活する「非現実的猫」（「猫草」化する猫）と短篇漫画「ドルチ」における弱肉強食下における強靭な「現実的猫」との類縁性が暗示されることになります。

またパート4の半「飼猫」が人間となじまないのは、前述のパート3中盤において主人公たちとなじまない、かわいい白黒色の小犬ボストン・テリア（イギー）同様、独自の意識をもっているからということにもなります。

さて人間もふくめた自然界の動物たちは、生きているあいだは基本、弱肉強食（食物連鎖）上にしか成立しません。したがって、かわいい白黒色の「飼猫」ドルチは、空腹感にとらわれた「飼主」に最終的につかまえられて噛まれます。しかしドルチは「吸血鬼的」飼主に残虐に噛みくだかれるまえに、みずから飼主の口の奥にもぐりこんで、逆に悪しき飼主の内臓を噛みます。頭のよい、かわいい「飼猫」ドルチの虐待は、こうして相互虐殺でおわるかのように見えます。しかし最後に漂流中のヨットから海に落ちて死ぬことになる（ように見える）「飼主」とは逆に、海鳥（その鳴き声が「ニャア、ニャア」と表記されています

から、それはカモメの一種たる「海猫」と呼ばれる鳥）の背中にのって、海から陸へと向かって空を飛んでいる猫ドルチの姿が一瞬見えます（ちなみに前述のパート3の同じ白黒色の小犬イギーのスタンド能力も空中飛行にあります）。弱肉強食（食物連鎖）世界において、猫は自分よりも大きな翼をひろげて飛ぶ鳥を地上からジャンプして捕食しますが、飼主（人間）から食べられそうになった（海水が苦手な猫）ドルチは、猫と似たような鳴き声をあげる（そして猫同様、鉤爪（かぎづめ）をもつ）鳥（「海猫」）に助けてもらっているようです。

なお前述のパート5のカプリ島へわたるヨット上での格闘シーンにおいて、副主人公ブチャラティは姿の見えない敵をさがしつつも、物語展開に直接関係のない海鳥を、あれは「カモメではなくウミネコだ」と言及します。また主人公たちがヨットにのってカプリ島からイタリア半島へともどるシーンの終わりにおいて、突然、正体不明の「敵」が登場して、あばれる「飼猫」を「スタンド」能力によって、あっというまに小さな口のウィスキー壜（びん）のなかに、まるでボトルシップ（透明な酒瓶（さかびん）のなかの帆船モデル）のようにつめこんだりもします。

この『ジョジョの奇妙な冒険』パート5冒頭部の長いシーンと、短篇漫画「ドルチ（ダイ・ハード・ザ・キャット）」はともに、一九九六年のほぼ同じ時期に執筆されていますから、荒木飛呂彦にとっては、帆船と海水と鳥（飛行）と猫との「三角形」的二元論的対立の

錯綜した関係を、短篇漫画において、より充実した漫画作品として描きたかったということが理解できます。

以上、短篇漫画「ドルチ」は、自然界と文明界における「弱肉強食」（強者が弱者を殺して、みずからを活性化する、生と死の二元論）から幻想的かつリアリスティックに距離をおくことによって傑出した漫画となります。また猫と舟（文字通りキャット・ボート）を主要描写する短篇漫画「ドルチ」は、『ジョジョの奇妙な冒険』における前述の「海水と船舶と波紋」の精妙な主題系と連繫する一篇としても、たいへん興味ぶかい作品となるわけです。

なお悪しき人間による猫の虐待（虐殺）は、すでにパート3後半から結末にかけて、前述の老婆エンヤやＤＩＯが、読者に記憶させることもなく唐突におこなっています。

†権威的イデオロギーの婉曲的回避

もっとわかりやすく言えば、「生と死」や「表と裏」は単純な二面性ではなく、前述の二重人格者たる「少年ドッピオと中年ディアボロ」は最終的にパート5最強最悪の「スタンド」キング・クリムゾンとなるわけですから、「メビウスの輪」によって「表は裏となり、裏は表となる」一面性ということにもなります。じっさい、パート6のエンディングにおける徐倫たちとプッチ神父との最後の格闘において、数多くの「小正円形齣割り」ととも

に、徐倫の身体そのものにも「メビウスの輪」（一種の波紋形状）がダイレクトに大きく表示されます。

作者、荒木飛呂彦は「あとがき」で、主人公の本質を、「悪」をたおす「正義」の人間であると言明します。それはたしかに支配的物語漫画において伝統的な主張たりえます。しかし、善悪二元論的イデオロギーにおちいれば、前述の老婆エンヤのように、自分をなんらかの支配的理念にもとづいて「正義漢」とみなすがゆえに、自分と異質な他者を「悪漢」とみなして追討（ついとう）せざるをえなくなります。そうした愚劣な自己欺瞞（ぎまん）的（合理主義的）思考＝行動は、『ジョジョの奇妙な冒険』全体では不安定に揺（ゆ）り動かされることになります。

全パート（とりわけパート3から6まで）の基本的共通点として、各パート冒頭で、主人公は、のちに仲間となる初対面の相手と戦うことになります。たとえばパート3冒頭では、主人公（高校生）の承太郎を突然おそう高校生、花京院（かきょういん）はつぎのように発言します。「悪とは敗者のこと。正義とは勝者のこと」。それにたいして承太郎は「悪人とは自分のために弱者を利用し、それを踏みつける者のことだ」と言います。のちに仲間となる、このふたりの敵対者の言葉は一見、あまりにも単純な発言にしかおもえませんが、人類の歴史においては妥当たらざるをえません。たとえば昔（七〇年くらいまえに）、過酷な戦争体験を強（し）いられた高齢者たちがまだ生きている現代において言えることは、第二次世界大戦時、各

国政府はあくまでも「正義」理念にもとづいて、「弱者」もふくめて自国民らに他国民らを殺害させながら、敗戦時直前まで、つねに自国は「勝者」だと言いつづけたのですから。

たとえばパート7の北米大陸横断レース（スティール・ボール・ラン）開催の背景にはアメリカ合衆国大統領もいます。彼は冒頭部でつぎのように発言します。「厖大な数の乗馬者による大陸横断によって、大陸全土に散りばめられている、あるひとりの死体＝遺体の全身部位をすべて発見して入手すること、それが人類最大の正義となる」。これは当初、ほぼ意味不明の発言なのですが、パート7全体において権威的宗教と権威的政治が密接にむすびつくことによって「正義」がもたらされるという、パート7の合衆国大統領の典型的イデオロギーだということがわかります。一八九〇年のアメリカの大統領ヴァレンタインも「スタンド使い」であるがゆえに、他者を利用する悪しき政治的権力者にすぎないということです。じっさい、それと対応するかのように、パート7後半では、パート3から6までの主人公とはかなり異質な（エンディングまでスタンド能力があまり高まらない）主人公ジョニィ・ジョースターは、つぎのような発言をします。「誰が正義で、誰が悪なんてどうでもいい。遺体が聖人だなんてことも、ぼくには、どうだっていいんだ」。

そしてパート7終盤では、ジョニィ・ジョースターと闘うヴァレンタイン大統領は「安定した平和は、絶対的優位に立つ者が治めることでなりたつ」と言います。彼は当初「人

類最大の正義」をめざすと言いながら、聖人遺体の獲得によって自己のスタンド能力を活性化させ、それによって自国（アメリカ）は「平和と幸福」になり、なおかつ自国の「害悪」を他国（他の時空間）へと飛ばせることで満足します。その結果、この愛国者ヴァレンタイン大統領は自国に「吉良」が広まったとさえ発言します（むろん「吉良」とは、パート4と短篇漫画「デッドマンズQ」の「吉良吉影」の名前に由来します）。

荒木飛呂彦本人もまたパート7執筆時に、以下のような困惑的発言をしています。「正しい道とはなんだろうと思う。正義を願う気持ちをもつあまり、まちがった道に迷いこんだらどうしようと思う。それが正しいのか誤った道なのか、どうやって二つを見分ければ良いのか？　誰か教えてくれるというのか？」

そうして唯一の仲間である「イタリア人」ジャイロ・ツェペリを失ったアメリカ人主人公ジョニィ・ジョースターは、悪しき最高権威者（アメリカ合衆国大統領ヴァレンタイン）を倒します。いっぽう、乗馬者（レース参加者）のひとりD・i・oは「世界」スタンド能力（パート3のスタンド）を把握し、最後にジョジョとディオとの（再）決着となります。かれらは約五カ月もの長い（執筆期間、約七年の）巨大北米大陸横断後、馬とともに汽船にのってニューヨークのコニー・アイランドへと海をわたって行きます。

パート1から6までの各主人公は、それぞれ多くの仲間を築けたのにたいして、パート

7の主人公ジョニィ・ジョースターは唯一の仲間も最後に失いますし、ディオにも負けてしまいますから、パート6までの各主人公とはかなり異質な主人公となります。しかしＤｉｏは別のパターンでたおされ、最後はアメリカからイタリアへとわたる船に、仲間（友人）ジャイロ・ツェペリの遺体を運んでゆくジョニィ・ジョースターのシーンでおわります。

整理すれば、パート5における最大最悪の「敵」は二重人格者であるがゆえに、みずからを「善人」とも「悪人」とも自覚しえない人間であるということにもなります。そしてパート5の若き「正義」の主人公ジョルノ・ジョバァーナは、パート1や3において史上最大の「悪人」とみなされるＤＩＯの息子であるにもかかわらず（他のＤＩＯの息子たちとはちがって）、不幸な人間共同体たるギャングとその周囲に安心感と安定感（「幸福」）をもたらすために、みずからギャングのボス（ふつう「悪人」とみなされる立場）をめざすという、みごとに歪曲化された善悪二元論性が明確に表示されます。逆に言えば、単純な二元論（二項対立）にささえられてきた古代から近代にわたる権威的イデオロギーにたいする婉曲的回避が超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』において提示されるわけです。

善悪二元論のゆらぎはパート6でも展開されます。主人公（徐倫）たちの最強最悪の「敵」プッチはほかならぬカトリック神父であり、彼は伝統的な「正義」概念や「宗教」信念の専横によっては、もはや人類全体に「幸福」をもたらすことなど不可能だと考えます。本マニエリスム漫画では、そうした「悪人」が渾身（こんしん）の力をふりしぼって支配的規制意識から距離をおき、新次元へと閃光（せんこう）を放つことになるわけです。

『ジョジョの奇妙な冒険』の作者、荒木飛呂彦は以前、自分が創造した物語漫画の登場人物たちの「現実性」を強く実感すると話していましたが、傑出した創作者は（漫画作家であろうと画家であろうと映画作家であろうと誰であろうと）、すくなからぬ表象媒体において人間の心身の新たな想像力＝創造力を発揮しえた以上、みずからもそれを実感すると同時に、それ以上の別の側面すらも提示しえます。それゆえ、わたしたち読者（鑑賞者）もまた作者と同じ感覚で作品を享受するがゆえに、作者が偉大な芸術家であれば、受容者は作者同様の能動者として、独自に新たな画期的解釈者たりえるわけです。

それはたとえば世界文学史上、最大レベルのふたりのアイルランド人（英国支配下の母国アイルランドを離れてヨーロッパ大陸へと移動することで、英国から強要された英語を放棄し、

また過去の母語であるゲール語もすてて、他言語ないし複数言語をとおした独自の言語化で文学作品を構築することによって、活字言語媒体で成立する小説や戯曲における文学の伝統をふまえながら、その延長線上に革新的作品を創造した、ノーベル文学賞［非］受賞作家史のなかで最高水準の）ジェイムズ・ジョイスとサミュエル・ベケットの小説（『ユリシーズ』や『フィネガンズ・ウェイク』、そして『モロイ』や『名づけえぬもの』）における主人公（ないし非主人公）の心身表象もまた、それぞれの作者自身と読者たちに、多（他）言語精神の創造性と躍動感によって均一的イデオロギーから乖離（かいり）する独自の多様なる芸術的「現実感」を実感させます。なぜなら、わたしたち『ジョジョの奇妙な冒険』の読者もまた、このすぐれた漫画作品をとおして、自分自身の心身の「現実的なるもの」を厳密に把握したいとおもわざるをえないのですから。

むろん伝統的／共同体的信念に溶けこんでいる幸福な人間（たとえば地元の宗教的祭事に隣人たちと一緒に毎年、参加する慣例的住人）たちは、みずからの精神の既成概念にあまり疑問を感じないですむことになります。それもまたすぐれた小説や絵画や映画や漫画などの「現実性」の本質とまったく変わらない、「現実的な」虚構性に心身的に合体しているという点では、人間はみずからの心身状態の本質をみずから把握することはほぼ不可能だということの逆説的証（あかし）ということにもなります。

別の観点から言いかえれば、『ジョジョの奇妙な冒険』は登場人物たちの表象が読者に豊かな情緒と感動をあたえる通常の伝統的日本漫画から距離をおいているにもかかわらず、読者は本作をとおして人間の心身表象の多様的省察に切迫することになるのです。

†映画と漫画のサブリミナル効果

パート6結末部で、プッチ神父は自分の最高意思の達成を、二〇世紀なかばに古典的ハリウッド映画で部分的に適用された「潜在意識効果（サブリミナル）」手法（その具体的詳細については、拙著『映画とは何か』［みすず書房、二〇〇一年］を参照ください）に言及しますから、荒木飛呂彦は漫画と映画の表象法の類縁性も強く意識しています。

じっさい荒木飛呂彦は、映画論『超偏愛！映画の掟』（集英社新書、二〇一三年）も執筆しています。そこで彼が論じている映画の多くは（たとえばコーエン兄弟の『ファーゴ』［一九九六年］やピーター・ウィアーの『刑事ジョン・ブック　目撃者』［一九八五年］など）、現在は忘れかけられている傑出したレベルの作品ですから、そうしたすぐれた映画も漫画同様、「齣割り（フレーミング）」（ショット編集）によって構成される以上、すぐれた漫画作家、荒木飛呂彦には、映画もまたすばらしいインスピレーション（直観的ひらめき）をもたらすのでしょう。

事実、荒木飛呂彦の最初の連載漫画『魔少年ビーティー』（一九八三年）では、主要人物の

ひとりを、一九五五年に二四歳で亡くなった傑出したアメリカ人映画俳優「ジェイムズ・ディーンみたいにハンサム」だと表記しますから、荒木飛呂彦が、いかに映画にもこだわりつづけているのかがわかります（俳優ジェイムズ・ディーンについては、彼を『理由なき反抗』［一九五五年］で演出した超一流アメリカ映画作家ニコラス・レイによる『わたしは邪魔された　ニコラス・レイ映画講義録』［みすず書房、二〇〇一年］を参照ください）。

なおパート7（「スティール・ボール・ラン」）冒頭部では、映画撮影シーンさえ提示されます。前述の第一ステージのゴール混戦シーンで、第三位がどの乗馬者であるのかを確認するために、シネキャメラ（映画撮影機）がつかわれます。アメリカでの映画産業のはじまりは、一八九四年、有名なエディソン社による機器ですし、フランスでは翌一八九五年からスクリーン映画上映会がはじまります。パート7の物語設定は一八九〇年ですから、映画撮影もアメリカでは可能になっていますから、映画撮影シーンがパート7で描写されるのも妥当ということになります。しかも当時は、映画（動画媒体）はもっぱら運動媒体を提示することによって、新しい視覚（視聴覚）媒体産業として発展していきますから、映画史最初期にはアメリカでは列車走行シーンとともに、馬の走行シーンも撮影されるわけですから、馬による北米大陸横断レースを物語設定にするパート7が映画撮影シーンを提示するのも歴史的必然性ということになります。

さてプッチ神父は、映画的「潜在意識効果」について、つぎのように発言します。「（人間の）本能レベルの物事は直接目撃されるよりも、無意識、無防備状態で心の奥に入り込まれると、巨大な効果となって人間の行動を支配する」。つまり、人間の実践的な行動と運動（モーション）は、感情と情動（エモーション）の基盤構成（「単なる思い込み」）によってしか正当化されないという人類の長い歴史の事実への言及です。

しかも、これは一時的に目が見えなくなった神父の発言ですから、視覚媒体たる漫画を見ている（読んでいる）わたしたち読者には二重の意味で、人類の心身活動に長い波及効果をあたえつづけてきた哲学と神学と科学を再考させる契機ともなります。

『ジョジョの奇妙な冒険』は、パート3から、主人公たちを殺そうとする人物（動物）たちは、伝統的「悪漢」パターンから「徐々（じょじょ）」に距離をおきはじめます。その意味でも、本作がパート3から格段におもしろくなりだすのは、「スタンド使い」と呼ばれる、DIOから報酬をもらう者たちやDIOとの高い精神的絆（きずな）をもつ者たちが、主人公たちを殺害しようとするからというよりも、大勢の「悪人」たちの心身の複数化と多様化（「サブリミナル効果」ゆえに、みずからの心身とかならずしも呼応しない奇抜なスタンド）によって、「悪しき」人間（動物）心身の視覚的表現が格段に豊かになるからです。

たとえば、みずからの姿を隠しながら、主人公の仲間たちをおそう、前述の老婆エンヤ

の息子ガイルの「スタンド」は、鏡面的／表面的に表現されます。そのミイラのような恐ろしげな形姿は、鏡やガラスや人間の瞳の表面を、ほぼ光のスピードで移行する反映的存在者として描写されます。したがって、それは齣割り漫画に照応する、立体感を欠いた平面的（二次元的）怪人として、主人公たちのみならず、二次元的齣割り漫画を動態的かつ立体的に享受する、わたしたち漫画読者にとっても、大いなる奇抜感をもたらすことになります。つまり荒木飛呂彦はパート3冒頭部で、漫画の自律的形態たる二次元性にも明確に自己言及するわけです。言いかえれば、外見上も登場人物たちの単純な二項対立性が希薄化しはじめるのです。

†動物と人間の非二元論

さらに精神的に特異なエピソードは、前述のエジプトの砂漠上で主人公たちを刃物ないし銃弾をおもわせる「激水流」でおそう静謐清廉（せいひつせいれん）な盲人（プッチ神父同様、ＤＩＯを敬愛するパート3後半部の「敵」ンドゥール）があらわれるとき、彼に最初に対抗しうる「スタンド使い」は、主人公のグループに無理矢理入れられたために、主人公たちの仲間になろうともしない独自の意識をもつ、かわいい白黒色のアメリカ小型犬ボストン・テリア（イギー）です。

つまり、目が不自由なために人間の社会制度下では寒心にたえない「人間」ンドゥールと、人間にもっとも忠実な動物たる「犬」のなかでは正反対の（前述の「猫」ドルチのような）、自律意識を重視する小犬イギーとが、承太郎によって最初にぶつけられるのですから、この絶妙な方法による戦闘描写の底流には、動物（人間）の非社会的、個人的意識の有意義性ゆえに「悪漢」／「正義漢」といった単純な二元論はほぼ無意味だということが暗示されます。

じっさい、小犬イギーの特異な自律精神性にもとづく「かわいらしさ（愛らしさ）」は、作者、荒木飛呂彦本人にとっても、卓越たる有意義性をもちえたのでしょう。このパート3後半のシーン執筆時から、約二二年後に刊行される荒木飛呂彦特集雑誌『JOJOmenon（ジョジョメノン）』（集英社、二〇一二年）の精彩（せいさい）なカラー表紙には、二〇一三年に世界文化遺産に登録された「富士山」（前述の『北斎漫画』の執筆家、葛飾北斎（かつしかほくさい）による芸術浮世絵『富嶽（ふがく）三十六景』へのオマージュとも言いうる美しい山岳（さんがく）風景）を背後に、パート3から6まで変貌（へんぼう）してゆく空条承太郎の高校時代の新規ヴァージョンとならんで、小犬イギーも意義深く提示されるからです。

†主人公たちによる非殺害

また『ジョジョの奇妙な冒険』の戦闘シーンにおける、単純に例外的とも言えない「奇妙な」事態も確認しておきましょう。それは悪辣（あくらつ）たる「スタンド使い」に見えた「敵」の一部を、主人公たちはあえて殺すことなく、場合によっては命を救ってあげるという事実です。

パート3から6まで、格闘／戦闘の視覚的多元性が増大／深化する画期的漫画『ジョジョの奇妙な冒険』は、単純な善悪二元論的イデオロギー表象の一環たる「残忍性（悪人は当然殺害されねばならないという観念）」にも、いっさいしばられません。

強敵は主人公の仲間たちをしばしば容赦（ようしゃ）なく殺害しますが、主人公の仲間たちは、逆に敵の殺害を避（さ）けることも少なくありません。その点においても本作はたんなる二元論的殺害闘争ではない、多種多様な精神的表現として成立することになります。つまり本作は、権威的制度にもとづく集団戦争ではない、個人間の世界概念にもとづく非善悪二元論的な葛藤（かっとう）友愛物語となるのです。

ところで、前述のパート6後半での女性看守ミュッチャーのスタンド攻撃によって徐倫は瞬間的「記憶喪失」におちいります。それと異質的共通点をもつのが、パート8（「ジョジョリオン」）の主人公です。現在、連載中の『ジョジョの奇妙な冒険』パート8の主人公は、自然災害（大地震）のためなのか、それともなんらかの「スタンド」攻撃によるためなのか、自分自身の名前もふくめて多大な「記憶喪失」におちこんでいます。各パート（とりわけパート3から6まで）のエンディング（終わり）では、たいへんな葛藤のすえに悪しき問題が一応解決して、わたしたち読者に豊かな安心感をもたらします。しかしパート4のエンディング（結末）における杜王町の安寧化とパート8冒頭における杜王町の安泰化の再破綻は、人類の歴史における避けがたい「現実」を示しています。つまり、個人の人生と人類の社会史はともに幸福にとどまりつづけることなどありえないということが、『ジョジョの奇妙な冒険』において明確に主張されるわけです。

そしてパート8の主人公は、みずからの名前も忘れたまま、パート4と同じ舞台の「杜王町」における、アメリカの最高の建築家のひとりフランク・ロイド・ライトの芸術住宅を想起させかねない美しい「東方」家にまねかれて、そこの日常的かつ錯綜した家族関係

のなかに不安定に巻きこまれていきます。パート7以前の「外敵」たる「スタンド」能力者との敵対関係はほとんどなくなり、パート8は超自然災害によって崩壊したひとつの街のひとつの美しい家屋（東方家）のなかの親子関係（家族関係）に組み入れられた主人公が、みずからの記憶喪失とその曖昧な家族の日常性のなかで、自己同一性（自意識）を回復することがなかなかできません。したがってパート8冒頭では、物語漫画における「主人公」的要素が、伝統的漫画からも、また『ジョジョの奇妙な冒険』のパート1から6までのパターンからも相当、距離をおく謎めいた物語になっています（むろん、パート7の主人公の性格もかなり希薄化しています）。

†個人独自の心身活性化

そのいっぽうで、パート1から8まで『ジョジョの奇妙な冒険』において一貫して持続する本質は、主要人物たちは（パート8の主人公たる記憶喪失者ですら）、すべて自分の波紋的精神性にもとづいて世界（他者）とかかわっているということです。

それがあらためて明確になるのもパート8です。なぜなら前述のように、二〇一一年三月一一日の巨大自然災害（「東日本大震災」）の直後から、新たなパート8（「ジョジョリオン」）が、パート4（「ダイヤモンドは砕けない」）の物語舞台「杜王町」（海沿いの東北部）に

もどって執筆開始されますが、それは作者、荒木飛呂彦本人が仙台市（巨大津波と地震におそわれた東日本太平洋沿岸近辺）の出身だからです（それゆえ「津波」もまた広義の「波紋」ということにならざるをえません）。

荒木飛呂彦は東日本大震災の甚大なる被害を受けた地域の近く（仙台市）で生まれ育った人間ですから、彼はこの大自然災害を契機にパート8を執筆しはじめるわけです。そしてパート8の物語舞台もパート4と同じ杜王町なのですから、パート4の杜王町では、ほかのパート同様、海港も船舶も（前述のパート6におけるプッチ神父の回想シーンで、DIOが造形していた海景ディオラマにおける灯台さえも）描写されていましたが、三・一一の大津波による「杜王港」の船舶や灯台や倉庫などの大被害がパート8で描写されることは現在（執筆中）まだありません。

本超長篇漫画作品がたいへんおもしろい理由のひとつは、各パートのエンディングにおいて、各パートの問題が一応なんらかの解決にいたることで読者に安心感をあたえますが、しかし次のパートがはじまると、当然のように、ふたたび同じ複合的血縁関係者の連鎖延長上に、新たな困難な問題が生じるからです。

つまり、『ジョジョの奇妙な冒険』が現在、パート1からパート8まで四半世紀（二五年）以上、荒木飛呂彦によって執筆（連載）しつづけられている事実が、読者の尊敬を集める作

者個人の卓越した人生（歴史）観と並行して、人類の長い歴史における難題の発生とその解決（不安定と安定）のリサイクル（再循環）を婉曲表象しつづけるわけです。

そして完結することのない人類の歴史の「リサイクル」がもっとも端的に表象されるのが、パート4（一九九二―九五年）とパート8（二〇一一年―）の対応性にあります。両パートが同じ「杜王町」を舞台にし、同じ「東方家」を中心にしながら、かつてパート4のエンディングで解決されたのとはまったく異なる問題が（しかも過去の問題をひきずりながら）、同じ場所で再度生じるのですから。

むろん、『ジョジョの奇妙な冒険』各パートは、基本すべて主人公の困惑（とまどい）からはじまります。パート1では主人公ジョナサン・ジョースターの裕福な家庭の父親が、悪辣（あくらつ）な父を亡くしたディオ（ＤＩＯ）を「養子」化するがゆえに、「兄弟」化したジョジョ（ＪＯＪＯ）とディオ（ＤＩＯ）の葛藤関係によって主人公ジョナサンは苦労します。パート3の主人公、空条承太郎は、ジョナサンほどには困りませんが、自分の心身に不意に生じた「奇妙な」能力にとまどいます。パート4の主人公、東方仗助は六〇歳以上も離れた老父（ジョセフ・ジョースター［パート2の主人公］）との初対面において少し困惑します。パート5の主人公ジョルノ・ジョバァーナは父親ＤＩＯを完全に失っています。パート6の主人公、空条徐倫もパート3の主人公（徐倫の父親）同様、「スタンド」能力把握のまえに、

とりあえず愚劣なボーイフレンドその他のせいで刑務所に収監されます。そしてパート8の主人公は大地震のせいか何なのか、記憶喪失者（自分の名前さえわかない者）として登場しますから、これはパート1の主人公同様、かなりつらい体験ということになります。『ジョジョの奇妙な冒険』全パートの冒頭で、とりわけパート1とパート8では冒頭のみならず、長いあいだ、主人公は心身的に苦労します。そのうえ両パートには「奇妙な」共通点があります。パート8の主人公が二〇一一年の日本においてセーラー服を着ていること、パート1の物語舞台が一八八〇年代のイギリスである以上、当時の英国海軍の水兵制服が「セーラー服」であったという事実です。

ともあれ、すべての人間（動物）は幸福な時期とともに、つらい時期（時間）もすごさざるをえないのですから、そこから、どうやってみずからの心身活性化をはかるべきなのか。本作はそうした人生のネガティヴな側面も強調します（とくにパート1と7と8）。ですから、動物たる人間が「弱肉強食（食物連鎖）」の世界（人間社会の虚構的合理性）において、いかに個人関係をとおして困難／困惑を克服（こくふく）するのか、それも本作表象の大きな特徴のひとつとなります。

人間社会に秩序をもたらす合理的システムは比較的重視されています。しかし合理主義は、ときに通俗主義におちいらざるをえませんから、秩序体制下で生きることは、およそ

不合理なのが「現実世界」ということになります。それゆえ個人の安寧が破綻せざるをえない「現実世界」を、なんとか安定化しようとする変様方式（非合理主義的マニエリスム）が本作の卓越たる芸術的要素となるわけです。個人は人類の歴史的社会環境のもとに生まれ、成長し、そして亡くなるわけですが、『ジョジョの奇妙な冒険』は歴史的社会環境から距離をおいたところで、いかに個人が独自の心身活性化をはかるべきなのかについての寓話＝アレゴリー（貴重な教訓の比喩）となります。

おわりに

日本のマンガ・アートは、すでに現代芸術の一環(いっかん)となっています。それゆえ、二〇世紀の(一〇〇年間におよぶ)絵画や映画や小説など、さまざまな領域における卓越(たくえつ)した芸術作品の潮流は、二一世紀にいたる荒木飛呂彦の四半世紀をこえる、これまでの漫画作品と同じ高いレベルにあることも、本書をとおして、お分かりいただけたかとおもいます。なにしろアート(芸術)の本質的定義は、伝統的な美学体系をふまえたうえで、それを独自にのりこえる革新性にあるのですから。

そしてその革新性/刷新性ゆえに芸術作品を楽しむ、わたしたち読者(鑑賞者)は、芸術作品の斬新(ざんしん)性をとおして、自分自身の人生の新たな意義を考察し、みずからの新規なる人生を、科学テクノロジーに依拠(いきょ)することなく実践(じっせん)しようとするからこそ、マンガ・アーティストをふくめた、あらゆる芸術家たちに強い尊敬の念をいだくわけです。

そのうえで、マンガ・アーティストをふくむ、すべての偉大な芸術家たちの仕事を再定義すれば、かれらはみずからの人生において、伝統的な既成概念をのりこえるだけでなく、自身の革新手法をさえ漸進的に刷新しつづけるのです。それゆえ本書では、四半世紀以上におよぶ超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』が、一九八七年のパート1から現在執筆中のパート8（「ジョジョリオン」）まで、いかに多様かつ「奇妙に」変成しつづけているのかがお分かりいただけるとおもいます。

またパート7（「スティール・ボール・ラン」）では、もはや物語漫画主人公（パート1の典型的主人公と同一の名前のジョナサン・ジョースター）に、あまり力点をおかないことによって、たんなる群像漫画ではない『ジョジョの奇妙な冒険』が、いかに卓越した「奇妙な」マンガ・アートたりつづけてゆくのかが重層的に示されることになります。

いっぽう、これまで強調したように、超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』は各パート間における「形式と内容」の絶大な変様にもかかわらず、差異と反復の主題系のひとつたる「波紋」の絶妙な表象（その精神性、力動性、画像性、物語性）にも、わたしたち読者は、おどろくほどのめりこまざるをえません。それは荒木飛呂彦の精緻な漫画手法が、超長篇漫画『ジョジョの奇妙な冒険』において、凝固しないまま文字通り（画像通り）柔軟かつ強靭に転回しつづける動態漫画のシンボルともなります。

荒木飛呂彦のすばらしいアート・マンガ（芸術漫画）をとおして、わたしたち読者が理解できるのは、社会の秩序（殺人をも指示する権力者の言論的実践）に、「波紋」的混沌（場合によっては敵対者すらも友愛化する人間精神）を導入することによって、さまざまな既成の前提、原則、理論の閉塞感をのりこえることができるということです。

わたしたち読者は、荒木飛呂彦のすぐれたアート・マンガを愛することによって、みずから生きている（はずの）この「現実世界」を情熱的に刷新し、世界の平和と安寧化をみずから「徐々」に推進したくなります。

その根拠のひとつは、前述のように、荒木飛呂彦をはじめとした世界最高の日本マンガ・アート作者たちは、限定的な伝統文化史にもとづく熟練者たちとは、完全に異質な世界観を切り開いてゆくからです。

なにしろ、世界と人間との心身関係は、どんなに包括的な認識体系によっても完璧に確定化されることはないのですから、わたしたち人間は、その場、その場で、つねに活性的に心身交流しなければならないわけです。そもそも「現実世界」を、人間精神の理性（他者への合理主義的圧力）と感性（自己への婉曲主義的正当化）の二元論によって正当化しようとしても、それはできるものでもありません。観念と感情という不毛な二元論から、人間と世界の「現実」関係を活性化しうるのは、マンガ・アートをはじめとした芸術作品をとお

してだけです。
今後、荒木飛呂彦によって代表される傑出したマンガ・アートによって、日本と世界の「現実」が活性化されることはまちがいないでしょう。

あとがき

現在、日本漫画のすばらしさは世界で広く認められています。また一九九七年から、文化庁メディア芸術祭でも「マンガ」部門の傑出した受賞作品が毎年公開されています。さらに二〇〇一年には日本マンガ学会も設立され、すぐれたマンガ研究者たちが日本漫画史を入念にリサーチしています。

わたし自身は、小学三年生のときに、石森章太郎（石ノ森章太郎）や手塚治虫らのすばらしい漫画作品にはまりました。しかし漫画は小学時代までしか読みませんでした。漫画再読をはじめたのは、大学受験時の気分転換のさいで、それは週刊誌『少年ジャンプ』掲載の『こちら葛飾区亀有公園前派出所』に惹かれたからでした。むろん、『少年ジャンプ』（集英社）創刊号は小学時代に読みました。しかし、それは先行する三つの週刊誌『少年キング』、『少年サンデー』、『少年マガジン』とは、かなり異質な漫画雑誌でした。そしてそ

の異質性が確固たる特異性をもちえたのが、秋本治（当時は「山止たつひこ」という名称）の『こちら葛飾区亀有公園前派出所』の執筆開始から現在まで約四〇年もの長期間、高水準で連載されつづけているという事実にあります。そして、このすぐれた漫画を読むために毎週『少年ジャンプ』を入手していたとき、偶然の幸運と遭遇しました。つまり、わたしが京大助教授に着任した一年半後に、『ジョジョの奇妙な冒険』パート3が執筆開始されたのです。以後、『ジョジョの奇妙な冒険』が『こち亀』の高い漫画水準を別の角度から超越してゆくのを、『少年ジャンプ』で毎週楽しみにしていました。

ところで以前、なぜわたしが「漫画批評」執筆を依頼されたのか、よくわからなかったのですが、米澤（米沢）嘉博氏編集による『マンガ批評宣言』（亜紀書房、一九八七年）には、わたしもふくめた九名の執筆者のなかに四方田犬彦氏もいました。四方田犬彦氏は一九九〇年に明治学院大学に映像芸術学科を創設した、現代日本で最高の知識人のひとりですから、映画学術書のみならず、文学研究書その他、さまざまな芸術文化論領域ですぐれた仕事をしている人です。その四方田氏は漫画研究＝批評書もすでに三冊刊行しています。『漫画原論』（ちくま学芸文庫、一九九九年）、『白土三平論』（ちくま文庫、二〇一三年）、『日本の漫画への感謝』（潮出版社、二〇一三年）です。

そして本ちくま新書の編集長、永田士郎氏に、わたしを紹介してくれたのが四方田氏な

のです。わたしも四半世紀以上、数多くの映画研究書を執筆してきましたが、永田士郎氏のおかげで初めて漫画論書籍を刊行できました。

そもそも本書で論証した偉大な漫画作家、荒木飛呂彦氏もまた映画論を二冊、集英社新書『奇妙なホラー映画論』（二〇一一年）と『超偏愛！映画の掟』（二〇一三年）を刊行しているのですから、映画学は文学とともに漫画学とも密接に結びつくものであることが、わたし自身も今回、漫画論書籍の執筆をとおして初めて自覚できました（もっとも、一五年ほどまえ、アメリカ最大の映画学者＝批評家デイヴィッド・ボードウェル教授を映画学シンポジウムに招待したとき、彼もすでに日本漫画の偉大さに気づいていて、日本漫画専門書店に連れていってくれるよう依頼されましたが）。そうした意味でも、筑摩書房編集部の永田氏に心からお礼を申しあげます。

（二〇一三・一一・一〇）

ちくま新書
1052

荒木飛呂彦論
――マンガ・アート入門

二〇一四年一月一〇日　第一刷発行

著者　加藤幹郎（かとう・みきろう）
発行者　熊沢敏之
発行所　株式会社 筑摩書房
東京都台東区蔵前二-五-三　郵便番号一一一-八七五五
振替〇〇一六〇-八-四一二三
装幀者　間村俊一
印刷・製本　株式会社 精興社

本書をコピー、スキャニング等の方法により無許諾で複製することは、法令に規定された場合を除いて禁止されています。請負業者等の第三者によるデジタル化は一切認められていませんので、ご注意ください。

乱丁・落丁本の場合は、左記宛にご送付下さい。
送料小社負担でお取り替えいたします。
ご注文・お問い合わせも左記へお願いいたします。
〒三三一-八五〇七　さいたま市北区櫛引町二-六〇四
筑摩書房サービスセンター　電話〇四八-六五一-〇〇五三

© KATO Mikiro 2014 Printed in Japan

ISBN978-4-480-06758-6 C0295

ちくま新書

1000
生権力の思想
――事件から読み解く現代社会の転換
大澤真幸
我々の生を取り巻く不可視の権力のメカニズムとはいかなるものか。ユダヤ人虐殺やオウム、宮崎勤の犯罪など象徴的事象から、現代における知の転換を読み解く。

1017
ナショナリズムの復権
先崎彰容
現代人の精神構造は、ナショナリズムとは無縁たりえない。アーレント、吉本隆明、江藤淳、丸山眞男らの名著から国家とは何かを考え、戦後日本の精神史を読み解く。

1039
社会契約論
――ホッブズ、ヒューム、ルソー、ロールズ
重田園江
この社会の起源には何があったのか。ホッブズ、ヒューム、ルソー、ロールズの議論を精密かつ大胆に読みなおし、近代の中心的思想を今に蘇らせる清冽な入門書！

1043
新しい論語
小倉紀蔵
『論語』はずっと誤読されてきた。それは孔子をシャーマンとして捉えてきたからだ。アニミズム的世界観に基づく新解釈を展開。東アジアの伝統思想の秘密に迫る。

1033
平和構築入門
――その思想と方法を問いなおす
篠田英朗
平和はいかにしてつくられるものなのか。武力介入や犯罪処罰、開発援助、人命救助など、その実際的手法と背景にある思想をわかりやすく解説する、必読の入門書。

1038
１９９５年
速水健朗
１９９５年に、何が終わり、何が始まったのか。大震災とオウム事件の起きた「時代の転機」を読みとき、その全貌を描く現代史！　現代日本は、ここから始まる。

1001
日本文化の論点
宇野常寛
私たちは今、何に魅せられ、何を想像／創造しているのか。私たちの文化と社会はこれからどこへ向かうのか。人間と社会との新しい関係を説く、渾身の現代文化論！

ちくま新書

261 カルチュラル・スタディーズ入門
上野俊哉
毛利嘉孝
サブカルチャー、メディア、ジェンダー、エスニシティ、ポストコロニアリズムなどの研究を通してカルチュラル・スタディーズが目指すものは何か。実践的入門書。

395 「こころ」の本質とは何か
——統合失調症・自閉症・不登校のふしぎ
シリーズ・人間学⑤
滝川一廣
統合失調症、自閉症、不登校——。これら三つの「こころ」の姿に光を当て、「個的」でありながら「共同的」でもある「こころ」の本質に迫る、精神医学の試み。

415 お姫様とジェンダー
——アニメで学ぶ男と女のジェンダー学入門
若桑みどり
白雪姫、シンデレラ、眠り姫などの昔話にはどのような意味が隠されているか。世界中で人気のディズニーのアニメを使って考えるジェンダー学入門の実験的講義。

432 「不自由」論
——「何でも自己決定」の限界
仲正昌樹
「人間は自由だ」という考えが暴走したとき、ナチズムやマイノリティ問題が生まれる——。逆説に満ちたこの問題を解きほぐし、21世紀のあるべき倫理を探究する。

469 公共哲学とは何か
山脇直司
滅私奉公の世に逆戻りすることなく私たちの社会に公共性を取り戻すことは可能か？ 個人を活かしながら公共性を開花させる道筋を根源から問う知の実践への招待。

474 アナーキズム
——名著でたどる日本思想入門
浅羽通明
大杉栄、竹中労から松本零士、笠井潔まで十冊の名著をたどりながら、日本のアナーキズムの潮流を俯瞰する。常に若者を魅了したこの思想の現在的意味を考える。

569 無思想の発見
養老孟司
日本人はなぜ無思想なのか。それはつまり、「ゼロ」のようなものではないか。「無思想の思想」を手がかりに、日本が抱える諸問題を論じ、閉塞した現代に風穴を開ける。

ちくま新書

578
「かわいい」論
四方田犬彦
キティちゃん、ポケモン、セーラームーン――。日本製のキャラクター商品はなぜ世界中で愛されるのか？「かわいい」の構造を美学的に分析する初めての試み。

623
１９６８年
絓秀実（すが）
フェミニズム、核家族化、自分さがし、地方の喪失などに刻印された現代社会は「１９６８年」によって生まれた。戦後日本の分岐点となった激しい一年の正体に迫る。

680
自由とは何か
――監視社会と「個人」の消滅
大屋雄裕
快適で安心な監視社会で「自由」に行動しても、それはあらかじめ制約された「自由」でしかないかもしれない。「自由」という、古典的かつ重要な概念を問い直す。

720
いま、働くということ
大庭健
仕事をするのはお金のため？ それとも自己実現？ 不安定就労が増す一方で、過重労働にあえぐ正社員たち。現実を踏まえながら、いま、「働く」ことの意味を問う。

764
日本人はなぜ「さようなら」と別れるのか
竹内整一
一般に、世界の別れ言葉は「神の身許によくあれかし」、「また会いましょう」、「お元気で」の三つだが、日本人にだけ「さようなら」がある。その精神史を探究する。

769
独学の精神
前田英樹
無教養な人間の山を生んだ教育制度。世にはびこる賢しらな教育論。そこに決定的に欠けた視座とは？ 身ひとつで学び生きるという人間本来のあり方から説く学問論。

824
キャラクターとは何か
小田切博
キャラクターは単なる文化的事象ではない。ビジネスの法則によって生まれ、浸透していく経済現象でもある。歴史的視点、国際的な比較を通して、その本質を探る。

ちくま新書

766
現代語訳 学問のすすめ
福澤諭吉
齋藤孝訳
諭吉がすすめる「学問」とは？ 世のために動くことで自分自身も充実する生き方を示し、激動の明治時代を導いた大ベストセラーから、今すべきことが見えてくる。

861
現代語訳 武士道
新渡戸稲造
山本博文訳／解説
日本人の精神の根底をなした武士道。その思想的な源泉はどこにあり、いかにして普遍性を獲得しえたのか？ 世界的反響をよんだ名著が、清新な訳と解説でいま甦る。

877
現代語訳 論語
齋藤孝訳
学び続けることの中に人生がある。——二千五百年間、読み継がれ、多くの人々の「精神の基準」となった古典中の古典を、生き生きとした訳で現代日本人に届ける。

912
現代語訳 福翁自伝
福澤諭吉
齋藤孝編訳
近代日本最大の啓蒙思想家福沢諭吉の自伝を再編集&現代語訳。痛快で無類に面白いだけではない。読めば必ず、最高の人生を送るためのヒントが見つかります。

951
現代語訳 福澤諭吉 幕末・維新論集
福澤諭吉
山本博文訳／解説
激動の時代の人と風景を生き生きと描き出した傑作評論選。勝海舟、西郷隆盛をも筆で斬った福澤思想の核心とは。「瘦我慢の説」「丁丑公論」他二篇を収録。

890
現代語訳 史記
司馬遷
大木康訳／解説
歴史書にして文学書の大古典『史記』から「権力」と「キャリア」をテーマにした極上のエピソードを選出し、現代語訳。「本物の感触」を届ける最上の入門書。

457
昭和史の決定的瞬間
坂野潤治
日中戦争は軍国主義の後ではなく、改革の途中で始まった。生活改善の要求は、なぜ反戦の意思と結びつかなかったのか。日本の運命を変えた二年間の真相を追う。

544 八月十五日の神話 ――終戦記念日のメディア学　佐藤卓己

一九四五年八月十五日、それは本当に「終戦」だったのか。「玉音写真」、新聞の終戦報道、お盆のラジオ放送、歴史教科書の終戦記述から、「戦後」を問い直す問題作。

601 法隆寺の謎を解く　武澤秀一

世界最古の木造建築物として有名な法隆寺は、創建・再建の動機を始め多くの謎に包まれている。その構造から古代史を読みとく、空間の出来事による「日本」発見。

618 百姓から見た戦国大名　黒田基樹

生存のために武器を持つ百姓。領内の安定に配慮する大名。乱世に生きた武将と庶民のパワーバランスとは――。戦国時代の権力構造と社会システムをとらえなおす。

650 未完の明治維新　坂野潤治

明治維新は〈富国・強兵・立憲主義・議会論〉の四つの目標が交錯した「武士の革命」だった。それは、どう実現されたのだろうか。史料で読みとく明治維新の新たな実像。

692 江戸の教育力　高橋敏

江戸の教育は社会に出て困らないための、「一人前」になるための教育だった！　文字教育と非文字教育が一体化した寺子屋教育の実像を第一人者が掘り起こす。

698 仕事と日本人　武田晴人

なぜ残業するのか？　勤勉は人間の美徳なのか？　江戸時代から現代までの仕事のあり方を辿り、「近代的な」労働観を超える道を探る。「仕事」の日本史２００年。

702 ヤクザと日本 ――近代の無頼　宮崎学

下層社会の人々が生きんがために集まり生じた近代ヤクザ。格差と貧困が社会に亀裂を走らせているいま、ヤクザの歴史が教えるものとは？

ちくま新書

713 縄文の思考　小林達雄

土器や土偶のデザイン、環状列石などの記念物は、縄文人の豊かな精神世界を語って余りある。著者自身の半世紀近い実証研究にもとづく、縄文考古学の到達点。

734 寺社勢力の中世 ――無縁・有縁・移民　伊藤正敏

最先端の技術、軍事力、経済力を持ちながら、同時に、国家の論理、有縁の絆を断ち切る中世の「無縁」所。第一次史料を駆使し、中世日本を生々しく再現する。

791 日本の深層文化　森浩一

稲と並ぶ隠れた主要穀物の「粟」。田とは異なる豊かさを提供してくれる各地の「野」。大きな魚としてのクジラ。――史料と遺跡で日本文化の豊穣な世界を探る。

841 「理科」で歴史を読みなおす　伊達宗行

歴史を動かしてきたのは、政治や経済だけではない。縄文天文学、奈良の大仏の驚くべき技術水準、万葉集の数学的センス……。「理科力」でみえてくる新しい歴史。

846 日本のナショナリズム　松本健一

戦前日本のナショナリズムはどこで道を誤ったのか。なぜ東アジアは今も一つになれないのか。近代の精神史の中に、国家間の軋轢を乗り越える思想の可能性を探る。

859 倭人伝を読みなおす　森浩一

開けた都市、文字の使用、大陸の情勢に機敏に反応する外交。――古代史の一級資料「倭人伝」を正確に読みとき、当時の活気あふれる倭の姿を浮き彫りにする。

863 鉄道と日本軍　竹内正浩

いつの時代も日本の急成長を支えた鉄道。その黎明期に、国内から半島、大陸へ、大日本帝国の勢力拡大に果たした役割とは。軍事の視点から国策鉄道の発展をたどる。

ちくま新書

895
伊勢神宮の謎を解く
――アマテラスと天皇の「発明」
武澤秀一
伊勢神宮をめぐる最大の謎は、誕生にいたる壮大なプロセスにある。そこにはなぜ、二つの御神体が共存するのか？神社の起源にまで立ち返りあざやかに解き明かす。

933
後藤新平
――大震災と帝都復興
越澤明
東日本大震災後の今こそ、関東大震災からの復興を指揮した後藤新平に学ばねばならない。都市計画研究の第一人者が、偉大な政治家のリーダーシップの実像に迫る。

948
日本近代史
坂野潤治
この国が革命に成功し、わずか数十年でめざましい近代化を実現しながら、やがて崩壊へと突き進まざるをえなかったのはなぜか。激動の八〇年を通観し、捉えなおす。

957
宮中からみる日本近代史
茶谷誠一
戦前の「宮中」は国家の運営について大きな力を持っていた。各国家機関の思惑から織りなされる政策決定を見直し、大日本帝国のシステムと軌跡を明快に示す。

983
昭和戦前期の政党政治
――二大政党制はなぜ挫折したのか
筒井清忠
政友会・民政党の二大政党制はなぜ自壊したのか。軍部台頭の真の原因を探りつつ、大衆政治・劇場型政治が誕生した戦前期に、現代二大政党制の混迷の原型を探る。

1019
近代中国史
岡本隆司
中国とは何か？ その原理を解く鍵は、近代史に隠されている。グローバル経済の奔流が渦巻きはじめた時代から、激動の歴史を構造的にとらえなおす。

654
歴史学の名著30
山内昌之
世界と日本を知るには歴史書を読むのが良い。とはいえ古典・大著は敷居が高い。そんな現代人のために古今東西の名著から第一人者が精選した、魅惑のブックガイド。

ちくま新書

888 世界史をつくった海賊 竹田いさみ

スパイス、コーヒー、茶、砂糖、奴隷……歴史の陰には、常に奴らがいた。開拓の英雄であり、略奪者で厄介者でもあった〝国家の暴力装置〟から、世界史を捉えなおす！

932 ヒトラーの側近たち 大澤武男

ナチスの屋台骨である側近たち。ゲーリング、ヘス、ゲッベルス、ヒムラー……。独裁者の支配妄想を実現、ときに強化した彼らは、なぜ、どこで間違ったのか。

935 ソ連史 松戸清裕

二〇世紀に巨大な存在感を持ったソ連。「冷戦の敗者」「全体主義国家」の印象で語られがちなこの国の内実を丁寧にたどり、歴史の中での冷静な位置づけを試みる。

994 やりなおし高校世界史 ——考えるための入試問題8問 津野田興一

世界史は暗記科目なんかじゃない！　大学入試を手掛かりに、自分の頭で歴史を読み解けば、現在とのつながりが見えてくる。高校時代、世界史が苦手だった人、必読。

934 エネルギー進化論 ——「第4の革命」が日本を変える 飯田哲也

いま変わらなければ、いつ変わるのか？　自然エネルギーは実用可能であり、もはや原発に頼る必要はない。持続可能なエネルギー政策を考え、日本の針路を描く。

974 原発危機 官邸からの証言 福山哲郎

本当に官邸の原発事故対応は失敗だったのか？　当時の官房副長官が、自ら残したノートをもとに緊急事態への取組を徹底検証。知られざる危機の真相を明らかにする。

984 日本の転機 ——米中の狭間でどう生き残るか ロナルド・ドーア

三〇〜四〇年後、米中冷戦の進展によって、世界は大きく変わる。太平洋体制と並行して進展する中東の動きを分析し、徹底したリアリズムで日本の経路を描く。

ちくま新書

008 ニーチェ入門 竹田青嗣
新たな価値をつかみなおすために、今こそ読まれるべき思想家ニーチェ。現代の我々をも震撼させる哲人の核心に大胆果敢に迫り、明快に説く刺激的な入門書。

020 ウィトゲンシュタイン入門 永井均
天才哲学者が生涯を賭けて問いつづけた「語りえないもの」とは何か。写像・文法・言語ゲームと展開する特異な思想に迫り、哲学することの妙技と魅力を伝える。

029 カント入門 石川文康
哲学史上不朽の遺産『純粋理性批判』を中心に、その哲学の核心を平明に読み解くとともに、哲学者の内面のドラマに迫り、現代に甦る生き生きとしたカント像を描く。

071 フーコー入門 中山元
絶対的な〈真理〉という〈権力〉の鎖を解きはなち、〈別の仕方〉で考えることの可能性を提起した哲学者、フーコー。一貫した思考の歩みを明快に描きだす新鮮な入門書。

922 ミシェル・フーコー——近代を裏から読む 重田園江
社会の隅々にまで浸透した「権力」の成り立ちを問い、常識的なものの見方に根底から揺さぶりをかけるフーコー。その思想の魅力と強靭さをとらえる革命的入門書！

944 分析哲学講義 青山拓央
現代哲学の全領域に浸透した「分析哲学」。言語のはたらきの分析を通じて世界の仕組みを解き明かすその手法は切れ味抜群だ。哲学史上の優れた議論を素材に説く！

967 功利主義入門——はじめての倫理学 児玉聡
「よりよい生き方のために常識やルールをきちんと考えなおす」技術としての倫理学において「功利主義」は最有力のツールである。自分で考える人のための入門書。

CHIKUMA SHINSHO

荒木飛呂彦論

マンガ・アート入門

加藤幹郎
Kato Mikiro

ちくま新書

1052

9784480067586

1920295007401

ISBN978-4-480-06758-6

C0295 ¥740E

定価（本体価格740円＋税）

加藤幹郎（かとう・みきろう）

1957年長崎県生まれ。京都大学大学院人間・環境学研究科教授。映画学者、映画批評家。明晰かつ論理的な分析のみならず、映画、漫画、絵画、文学へのしなやかな愛情が読者に伝わる書物が多数。主著に『映画とは何か』（みすず書房、第11回吉田秀和賞）、『映画ジャンル論』（平凡社）、『映画の領分 映像と音響のポイエーシス』（フィルムアート社）、『「ブレードランナー」論序説 映画学特別講義』『映画 視線のポリティクス』（以上、筑摩書房）、『映画館と観客の文化史』（中公新書）、『表象と批評』『日本映画論』『列車映画史特別講義』（以上、岩波書店）など。

好評既刊

もてない男——恋愛論を超えて　小谷野敦　186

教養としての大学受験国語　石原千秋　253

「かわいい」論　四方田犬彦　578

教養としてのゲーム史　多根清史　917

完全教祖マニュアル　架神恭介／辰巳一世　814

芸人の肖像　小沢昭一　996

日本文化の論点　宇野常寛　1001